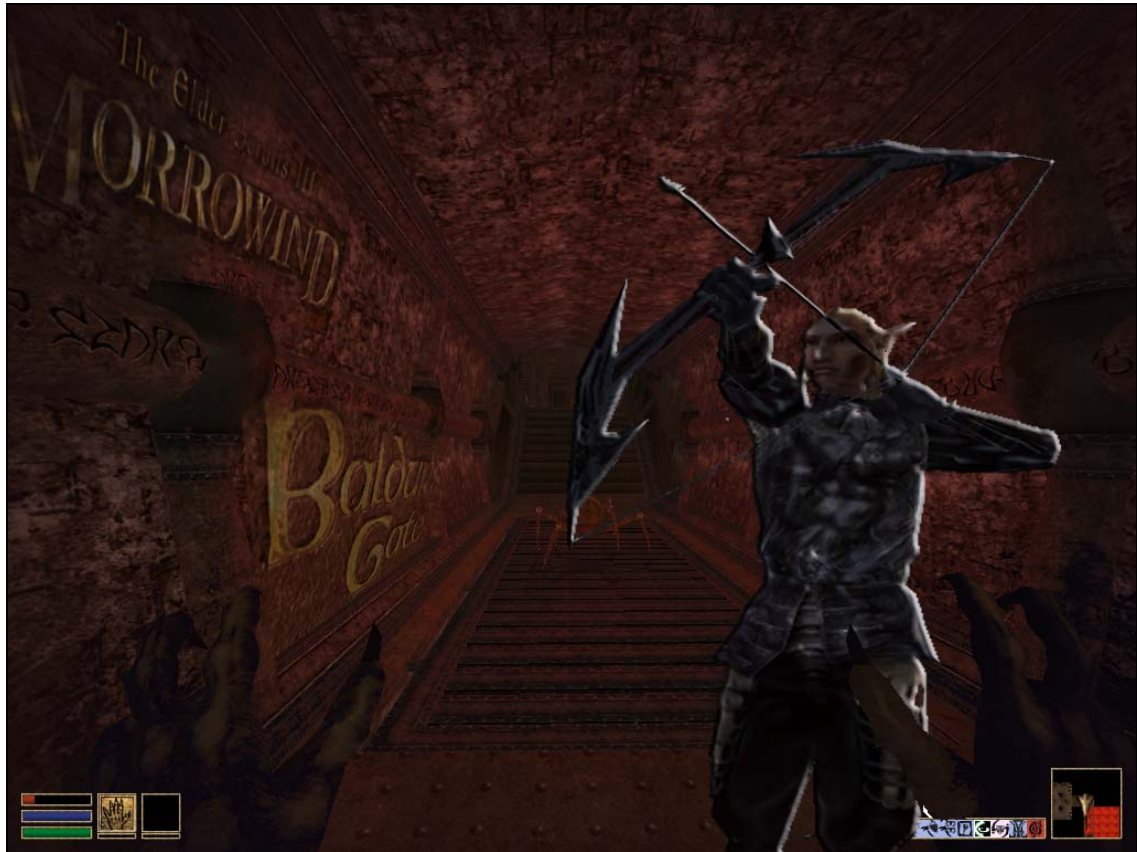


Alene i katakombene

– heltedrømmer i enbrukerrollespill



Tarald Reinholt Aas

Masteroppgave i medievitenskap
Institutt for medier og kommunikasjon
Universitetet i Oslo
Høsten 2004

Sammendrag

I denne oppgaven skal jeg ta for meg hvordan det databaserte enbruckerrollespillet har utviklet seg fra tradisjonelle penn- og papirbaserte terningrollespill. Et nødvendig steg i denne utviklingen var angivelig å tilpasse den tradisjonelle rollen som før ble innehatt av en menneskelig spilleleder til en ny og databasert spilleform. Rollen som spilleleder ble langt på vei automatisert og usynliggjort på datamaskinen, men mistet samtidig mye av sitt improviserende vesen. Det vil derfor være interessant å se hvordan transformasjonen fra en analog til en digital verden har innvirket på spillbarheten til de databaserte rollespillene. Med utgangspunkt i spillene *Baldur's Gate* (1998) og *Morrowind* (2001), skal jeg granske hvilke muligheter brukeren har til å skreddersy en spillkarakter og siden anvende denne fritt innen spillverdenen. En dårlig spillbarhet vil etter min mening komme til syne nettopp gjennom begrensninger pålagt denne karakteren.

Summary

This thesis deals with how the single player-based computer role-playing game have evolved from traditional pen-and-paper-based role-playing games. A crucial part in this development seemingly was to adapt the traditional role of the human game master to a new, computerized playing style. When transferred to the computer, the game master virtually disappeared into game, becoming a robotic force, thus losing much the improvising style contained in a human game master. Therefore, I would like to see how the transformation from an analog to a digital world might have affected the playability of single player computer role-playing games. Based on *Baldur's Gate* (1998) and *Morrowind* (2001), I will examine what possibilities the user has to personalize a character and use this to explore the game world freely. An inferior playability would in my opinion become apparent through the limitations imposed on this character.

Takk til

- min veileder Ragnhild Tronstad for all hjelp til å komme meg gjennom dette quest-et.
- mine foreldre for moralsk støtte.
- lillesøster Mari for hyggelig samvær og trivelige kaffeavbrekk.
- mine nærmeste på Institutt for medier og kommunikasjon for fine fredagspilser, og alle gode venner ellers.

Innhold

1. Innledning	9
PROBLEMSTILLING	10
BAKGRUNN	11
2. Teorier og metoder	13
2.1. BEGREPSAVKLARING	13
2.1.1. Dataspill i medievitenskapen	15
2.1.2. Remediering	17
2.1.3. Sondering mellom dataspill	18
2.1.4. Karakterer og avatarer.	22
2.1.5. Karakterenes systematikk og oppbygning	24
2.1.6. Databaserte rollespill gjennom historien	26
2.2. TEORETISKE RETNINGER	28
2.2.1. Interaktivt drama	29
2.2.2. Kybertekster	30
2.2.3. Ludologi	31
2.2.4. Tidsforløp i dataspill	32
2.2.5. Questteori	33
2.2.6. Emergens	36
2.2.7. Spillernes typologi	39
2.3. METODE	41
2.3.1. Gameplay	41
2.3.2. Erfaring gjennom praksis	43
2.3.3. Når brukeren også blir forsker	45
2.3.4. Et spørsmål om teori	46
3. Analyse	49
3.1. FRA PAPIR TIL SKJERM	49
3.1.1. Drivende elementer i spillingen	50
3.1.2. Spillederens styrende hånd	51
3.1.3. Definisjonsspørsmålet	54
3.2. OM UTVALGET	54
3.3. BALDUR'S GATE	56
3.3.1. Karakterdannelse og moralske veier	59
3.3.2. Gruppespilling	61
3.3.3. Eksempel: En sosiopatisk vending	63
3.3.4. Grensesnitt og strategier	64
3.3.5. Hovedoppdraget i <i>Baldur's Gate</i>	65
3.3.6. Den ideelle Baldur's Gate-karakteren	68
3.4. MORROWIND	69
3.4.1. Perspektiv i <i>Morrowind</i>	75
3.4.2. Hovedoppdraget	76
3.4.3. Eksempel: "Things to do in Vvardenfell when you're dead"	79
3.4.4. Frispilling og oppdagelsesreiser	80
4. Sammenligninger	85
4.1. EN STREBEN MOT DET PERFEKTE	87
4.2. MMORPG-ER OG ENBRUKERROLLESPILL	89
4.4. EKSPERIMENTER I ENSOMHET	91
Oppsummering og konklusjon	93
Litteraturliste og ludografi	99

1. Innledning

Have you ever wondered what it would be like to live in a world where dragons breathed fire and magic really worked? Or what it would be like to travel in a starship to distant planets with aliens and robots as friends? Sure, you can imagine what it would be like, or you could read a science fiction or fantasy novel, or go see a film. But that is usually associated with somebody else's adventure. What about your own?¹

Bakgrunnen for at jeg valgte å skrive om dataspill, og nærmere bestemt databaserte enbrugerrollespill, er min årelange fascinasjon for temaet. Ved siden av antatt mer "sunne" aktiviteter, og parallelt med en universitetsutdanning, har jeg funnet stor glede i å vandre gjennom farefylte, mørke huleganger på jakt etter skatter og magiske gjenstander med sverdet parat. Slik er kvintessensen av mange databaserte rollespill. Selv om den tekniske utviklingen etter hvert har utvidet de romlige begrensingene og brakt brukerkarakterene ut i friluft, er fortsatt de dype katakombene, eller *dungeons*, rollespillverdenens kanskje mest karakteristiske biotop.

Spillingen dreier seg om å utvikle brukerkarakteren, eller "rollen", om man vil. De dyrebare erfaringspoengene som sikrer karakterens utvikling får man gjennom nitid praksis; ved å utføre oppdrag, og ikke minst ved å bekjempe monstre.

I gode rollespill er identifikasjonen med karakteren sterk. Tross alt dreier det seg om en figur som brukeren selv har definert og utviklet, og som kanskje bærer med seg de egenskapene brukeren selv kunne tenkt seg å inneha. Karakteren er nok for grovskåren til å kunne kalles et speilbilde av brukeren, men kan likevel bli gjenstand for en viss affeksjon gjennom sine representative trekk.

Hva slags egenskaper man ønsker å prioritere er naturlig nok individuelt. Noen velger seg rå muskelkraft og en krigerkarakter. Andre igjen synes dette blir for primitivt. De foretrekker mer subtile veier, som å lure i skyggene som en smidig tyv, eller den magiske veien som trollmann- eller kvinne. Et godt rollespill skal kunne romme et vidt utvalg av forskjellige karakterklasser og mulige spillestiler.

¹ Livingstone 1982:5

Det vil bli vanskelig å skrive en analyse av databaserte rollespill uten å ta de historiske linjene i betraktning. I utgangspunktet virker forskjellen enorm, om man sammenligner nyere databaserte rollespill mot sin stamfar – det analoge og noe utdaterte *Dungeons & Dragons*. Et databasert rollespill som *Baldur's Gate* – som jeg seinere skal ta for meg i oppgaven – er fruktene av en lang, spillteknisk utvikling, og byr på vakre naturscener akkompagnert av samplet fuglekviser. Til sammenligning har de aller fleste penn- og papirrollespillene holdt fast på sine skjemaer og terninger. De byr verken på lyd- eller bildepresentasjoner av nevneverdig grad, men maner snarere sine spillere til å bruke fantasien.

De databaserte rollespillene oppstod imidlertid ikke av seg selv. Dagens databaserte rollespill har rett nok nådd et imponerende raffinement i lyd og bilde, spillbarhet og valgmuligheter, men hadde like fullt sin enkle stamfar i det analoge penn- og papirrollespillet, og har bevart mye av sitt regelsystem herfra.

Problemstilling

Jeg vil nærmere på om datarollespillenes begrensninger i bunn og grunn skyldes mangelen på en kreativ, fleksibel forteller, samt drøfte hvilke konsekvenser rollespillets overgang fra penn og papir til et digitalt medium har fått for selve spillbarheten.

Ifølge spilldesigneren og dataspillteoretikeren Chris Crawford², utmerker datamaskinen seg som dommer og administrator, og gjennom evnen til å gi direkte respons på brukerens input. Mer negativt i en rollespillsammenheng er at datamaskinplattformen tilsynelatende egner seg dårlig til improvisasjon. Siden dataspill er programmerte, må bakgrunnsoppdraget, så vel som brukerens handlingsalternativer i stor grad fastsettes på forhånd. I forlengelsen av denne problematikken, vil jeg forsøke å besvare følgende spørsmål i løpet av oppgaven:

- Hvilke begrensninger legger de to utvalgte rollespillene på utviklingen av karakterer?
- Hva slags karakterer ”belønnes” innenfor spillene, og hvilke egenskaper bør spillkarakterene inneha?
- Hvordan er forholdet mellom bakgrunnsoppdrag og karakterfrihet? Setter spillene for stramme grenser, i forholdet til et ideal om en fri rolleutvikling?

² Crawford 1982:32

Jeg vil i oppgavens løp komme inn hvor mye frihet brukeren får til å utvikle sin personaliserte karakter, og hvor mye han eller hun må begrense seg. Siden de fleste rollespill – digitale som analoge – omhandler kampen mellom det gode og det onde, vil det i så måte vil være interessant å se hvorvidt det er mulig å spille som en ond og uetisk karakter, eller om spillene kun legger til rette for en klassisk, velgjørende heltefigur i hovedrollen.

Bakgrunn

I dataspillet får brukeren muligheten til å sette seg selv i situasjoner som livet ellers ikke ville kunnet tilby. Det kan være å egenhendig (og fiktivt) fly et jagerfly til flere hundre millioner under Golden Gate, spille golf i eliteklassen på fasjonable baner over hele verden, være kommandosoldat under Den annen verdenskrig eller rett og slett spille Gud. Potensialet for roller er ubegrenset. I denne oppgaven vil jeg begrense meg til den typen dataspill hvor brukeren kanskje står friest til å spille en selvvalgt karakter, nemlig de typiske rollespillene.

Selv om det fins eksempler på det motsatte, foregår de aller fleste rollespillene i fantasiuniverser. Det kan dreie det seg om tolkienske middelalderpastisjer med rustninger, blanke egger og drager, slik som *Ultima*-serien, eller fremtidsdystopier i en postapokalyptisk ruinhaug, slik som *Fallout*.

I ungdomsårene forsøkte jeg meg på penn- og papirbaserte rollespill. Jeg var nykommer i en rollespillgjeng som allerede hadde holdt på et års tid. Samtidig som jeg lot meg rive med av handlingen, hvor jeg spilte en futuristisk leiesoldat, væpnet til tennene, kunne jeg ikke unnlate å føle en viss frustrasjon over alt som virket fremmedgjørende på spillopplevelsen, slik som den gjentatte terningkastingen, ikke-spillrelatert utenomsnakk og en spilleder som ikke alltid hadde forberedt seg like godt. Jeg skal ikke felle noen dom over det penn- og papirrollespill på grunnlag av min egen, korte erfaring med ett av disse. Jeg hadde visse ganger mye glede av spillingen. Spill av denne typen nyter stor popularitet den dag i dag, og neppe uten grunn. Men for meg personlig var det de databaserte rollespillene som virkelig hadde appell, kanskje fordi jeg opplevde den intime spilleformen foran skjermen som langt mer intens. Ikke lenger var jeg prisgitt samspillet med mine medrollespillere – i det databaserte enbrugerrollespillet kunne jeg i stor grad definere mitt eget oppførselsmønster i en oppslukende spillverden.

Jeg må understreke at jeg i denne oppgaven kommer til å legge hovedvekten min på analysen av de to databaserte rollespillene, heller enn på de tradisjonelle penn- og papirrollespillene.

Jeg håper jeg ikke dermed fornærmer denne sjangerens mange tilhengere. En helt ut rettfærdig behandling av penn- og papirspillenes særpreg, ville i min forstand måttet tilsi deltagelse på sosiale rollespillkvelder over en lengre periode, noe som vanskelig ville latt seg gjøre innenfor denne oppgavens tidsmessige rammer.

Det penn- og papirbaserte rollespillet, representert via et generelt *Advanced Dungeons and Dragons*-system³, fungerer som en sammenlignende standard for de to dataspillene. Jeg er klar det finnes mer oppdaterte eksempler på penn- og papirformen, men jeg valgte (*Advanced*) *Dungeons and Dragons* fordi dette spillet står som et utgangspunkt for nesten all seinere rollespilling.

De to spillformene har mange strukturelle fellestrekk, og således vil jeg i utgangspunktet anta at mye av litteraturen på penn- og papirspill er anvendelig også på de databaserte rollespillene. For selv om omfanget av litteratur om penn- og papirbaserte rollespill er begrenset, virker de i skrivende stund i hvert fall bedre beskrevet enn sine motparter i den digitale verden.⁴

³ Advanced Dungeons & Dragons (AD&D) ble utgitt mot slutten av 70-tallet. Systemet, som baserer seg rundt en tjuesidet terning, ble tidlig den dominerende inkarnasjonen av spillet. Når jeg framover i oppgaven refererer til Dungeons and Dragons, er det Advanced-versjonen det siktes til.

⁴ Verdt å nevne av litteratur om penn- og papirrollespill, er for eksempel Gary A. Fines *Shared Fantasy* og Ian Livingstones *Dicing with Dragons*. Av norske eksempler kan Terje Brånås hovedoppgave *Historier fra uvirkeligheten: Fantasirollespillet som fortelling* trekkes fram.

2. Teorier og metoder

Mennesket har befattet seg med ulike former for spill og lek i tusenvis av år, men likevel etablerte ikke spillet seg forskningsobjekt før på 1900-tallet. I løpet av dette hundreåret kom til gjengjeld flere verker som raskt skulle bli klassikere på området, deriblant Johann Huizingas *Homo ludens* og Roger Callois' *Man, Play and Games*. Disse tre verkene var i sin tid nybrottsarbeider som skapte en økt forståelse av *spillet* generelt. Innen den mer spesifikke dataspillforskningen er det vanskelig finne tilsvarende eksempler på kanoniske verker, nettopp fordi dataspill som studium ennå ikke har nådd moden alder. Noen navn har dog etablert seg, slik som Richard Bartle og Chris Crawford, og i seinere tid for eksempel Brenda Laurel og Espen Aarseth. Jeg vil komme inn på disses bidrag seinere i kapittelet.

2.1. Begrepsavklaring

Før jeg griper fatt i analysen av de to dataspillene, må jeg nødvendigvis trekke opp en startstrek for selve tilnærmingen til fenomenet *spill* og bevege meg via datamediet (om datamaskinen nå kan kalles et medium) til de mer spesifikke databaserte enbrukerrollespillene.

I forståelsen av det overgripende spillbegrepet, er Huizinga og Callois de første navnene som melder seg. Huizinga beskriver *play* som:

[...] a free activity standing quite consciously outside "ordinary" life as being "not serious", but at the same time absorbing the player intensely and utterly. It is an activity connected with no material interest, and no profit can be gained by it. It proceeds within its own proper boundaries of time and space according to fixed rules and in an orderly manner.⁵

Med Huizinga som utgangspunkt, utbroderer Roger Callois spillaktiviteten som *free*, *seperate*, *uncertain* og *unproductive*, samt drevet av *make believe*.⁶ Han sonderer mellom begrepene *play* og *game*, hvor førstnevnte representerer det frie lekende, og *game* det mer regulerte.

Videre innfører han et sett sorteringsbegreper for ulike spilltyper:

Agôn betegner konkurranseelementet i spillene, *alea* representerer tilfeldigheten, *mimicry* er etterligning eller simulasjon, og *ilinx* står for det svimlende *vertigo*-preget.⁷ Callois hadde nok verken dataspill eller det terningbaserte *Dungeons and Dragons* i tankene da han skrev den

⁵ Huizinga 1950:13

⁶ Callois 1961:10-12

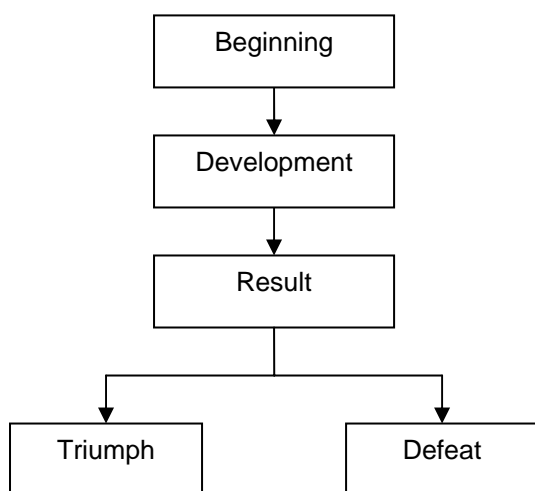
⁷op.cit.:12

franske originalversjonen av *Man, Play and Games* i 1958, men den firedelte typologien hans synes i alle tilfeller vid nok til å kunne omfatte en rekke forskjellige spillformer.

Callois supplerer videre *agôn*, *alea*, *mimicry* og *ilinx* med begrepene *paidia* og *ludus*.⁸ Disse to begrepene tilsvarer løselig de engelske ordene *play* og *game*, eller *lek* og *spill* på norsk, om man vil. *Paidia* og *ludus* kan plasseres på en akse hvor den første representerer det løsslupne, improviserte og fantasifulle, og *ludus* det mer krevende, strenge og regelbundne (skjønt *paidia* også kan ha regler). *Ludus* kan således sies å være en form for stilisert disiplinering av *paidia*-kategorien.

Da han skrev *Man, Play and Games*, kunne Callois som sagt vanskelig forutse hvordan dataspillet om få tiår skulle få sitt gjennombrudd som underholdningsform. Direkte anvendelig på dataspill er altså Callois ikke. Boka tar imidlertid for seg et spillbegrep i vid forstand, så jeg vil i utgangspunktet tro at det generelle tankegodset fra Callois også kan komme til nytte i digitale omgivelser. Særlig kontrastene mellom begrepsparet *ludus* og *paidia*, samt det agônale ved spillene, kan være aktuelt i den videre analysen.

Gonzalo Frasca står for en interessant videreføring av Callois' definisjoner. Han viser til filosofen André Lalande, og påpeker at *ludus*-spill skiller seg ut ved å være *resultatorienterte*.⁹ I motsetning til *paidia*-spill, defineres her vinnere og tapere. Spillet munner ut i enten seier eller nederlag, eventuelt med deltriumfer og tilbakeslag underveis.



Figur 1: Et typisk ludus i følge Frasca.¹⁰

⁸ op.cit.: 13

⁹ Lalande 1928 ifølge Frasca 1999

¹⁰ Frasca 1999

Ludus-skjemaet demonstrerer hvordan spillingen kan skildres som et målrettet arbeid, med begynnelsen som det første trinnet, og resultatet som det siste. I dataspillenes verden vil tilsynelatende et klassisk, rettlinjert eventyrspill være et typisk eksempel på nettopp denne *ludus*-strukturen. Brukeren arbeider seg målrettet gjennom en rekke sekvensielle prøvelser, fram mot noe som forhåpentlig blir en endelig seier.

Skjemaet viser dessuten et forløp som til forveksling lik en narrativ struktur, og illustrerer tilsynelatende at det eksisterer en viss likhet mellom spill og fortellinger. Frasca understreker imidlertid at det er en vesensforskjell mellom de to. Mens *ludus*-skjemaet representerer et sett med muligheter, er fortellingen (the narrative) en fastlåst kjede av hendelser.¹¹ Et typisk *ludus*-spill kan *se ut* som et narrativt forløp for en utenforstående, men en fortelling blir det ikke før noen for eksempel tar opp spillingen på film og viser den for et publikum i ettertid, påpeker Frasca. Jeg kommer nærmere inn på denne tematikken under omtalen av kybertekster, samt i kapittelet om quest-er.

Med et *paidia*-tungt spill som *SimCity* forholder det seg annerledes. Spillet, om det nå er et spill, har ikke noe definert mål, annet enn målene brukeren selv måtte definere, har Ted Friedman påpekt.¹² Frasca er enig. Byplanleggingen i *SimCity* er snarere en blanding av lek og simulasjon enn en jakt på et resultat. Det er spilling for spillingens skyld, og spillet ligger derfor trolig nærmere *paidia* enn den typisk målrettede *ludus*.

2.1.1. Dataspill i medievitenskapen

Fra et medievitenskapelig ståsted, kan man spørre seg om dataspill er medier i seg selv, eller eventuelt inngår i et overgripende "datamaskinmedium". Nå finnes det imidlertid en rekke definisjoner på hva som er å regne som et medium. Begrepet stammer fra det latinske *medius*, som betyr *midte*. Innenfor de fleste kommunikasjonsmodeller forstås et medium som et bindeledd mellom sender og mottaker. Ture Schwebs og Helge Østbye velger å trekke et skille mellom massekommunikasjon og personlig kommunikasjon.¹³ Innen massekommunikasjon inkluderer mediebegrepet både sender og kanal, mens det innenfor personlig kommunikasjon bare omhandler kanalen, skriver forfatterne.¹⁴ Videre krever

¹¹ op.cit.

¹² Friedman 1995

¹³ Schwebs og Østbye 1997

¹⁴ op.cit.: 25

massekommunikasjonen et teknologisk fundament, mens personlig kommunikasjon er teknologifri.

Det blir fort åpenbart at datamaskinen blir problematisk å plassere etter et slikt skjema, siden den innbefatter både massekommunikasjon (via internett og andre bredt anlagte nettverk), så vel som personlig kommunikasjon mellom maskin og bruker. Den gjengse datamaskin bærer i seg et stort antall småprogrammer og forskjellige brukerfunksjoner – fra kalkulatoren til e-postlesere og internettbrowsere – som gjør enhver medievitenskaplig kategorisering svært vanskelig. Mange akademiske tilnærminger tenderer mot å gi databaserte nyskapninger generelle merkelapper som ”nye” eller ”digitale” medier; betegnelser som er altfor vage til å kunne ta høyde for de vidt forskjellige uttrykksformene som har vokst ut av det binære (eller digitale) tallsystemet.

Også innen dataspillenes rekke er mangfoldet svært stort. Å betrakte dataspill som et særegent, samlende medium blir fort problematisk. De individuelle forskjellene er store. Det er ikke vanskelig å finne slående forskjeller mellom eksempelvis et Tetris-spill og et omfattende eventyrspill som *Den lengste reisen*. Å behandle hvert enkeltspill som et eget *medium* er heller ikke ideelt, siden en slik tilnærming knapt vil ta høyde for overgripende likheter som faktisk *er* der.

Dessuten bør man ta i betraktning at slett ikke alle spillkonseptene er genuine for den databaserte plattformen. Ideer som er født og utviklet på datamaskinen eksisterer side om side med digitale versjoner av tradisjonelle brettspill og sportsgrener. Derfor kan man spørre seg i hvilken grad man bør behandle dataspillene som løsrevet fra andre spillformer.

I 1982 utrykte spillutvikler Chris Crawford avsky mot det han kalte ”transplanted games”, dataspill basert på eldre spillideer fra den fysiske verden.¹⁵ Slike var etter Crawfords mening bastarder; uverdige avkom av to teknologier som hadde lite til felles i utgangspunktet. Forfatterens skrekkeeksempel var et overført terningspill, hvor terningene ble kastet på skjermen. ”Why bother implementing on the computer a game that works perfectly well on another technology,” spør Crawford. Svaret kan kanskje være at transplanterte spill likevel kan ha noe for seg, i de tilfellene det digitale spillet produserer noe nytt.

¹⁵ Crawford 1982:43

2.1.2. Remediering

Remediering, i Jay David Bolter og Richard Grusins forstand, betegner medienes tendens til å reproducere og dels erstatte hverandre.¹⁶ Uavhengig om dataspill er å betrakte som et eget medium eller ei, kan remediering som fenomen være en brukbar tilnærming for å betegne dataspills tendens til å importere og dels omforme allerede eksisterende idémateriale.

Det er ikke vanskelig å se på dataspill som komplekse størrelser. Trekk fra etablerte medier som blant annet TV, film, billedkunst og ikke minst tidligere spillformer lar seg gjenfinne i dataspill. Sportsspill er et av de mest utpregede eksemplene. Her foregår ofte medieringen på to nivåer, ved at både sportsgrenen og TV-dekningen av denne kommer til uttrykk gjennom dataspillet. I følge Bolter og Grusin, er datamaskinen særs aktiv i sin remediering:

The digital medium can be more aggressive in its remediation [than other media (min anm.)]. It can try to refashion the older medium or media entirely, while still marking the presence of the older media and therefore maintaining a sense of multiplicity and hypermediacy.¹⁷

Ifølge forfatterne, har datamediet siden sin primitive barndom på 1970-tallet dramatisk forbedret sitt potensial til å ta opp andre medier i sine uttrykksformer. Fra å være tekstbaserte, eller med simpel, svarthvit, todimensjonal grafikk, er spillene i ferd med å nærme seg fotorealistisk 3D, og har ikke minst latt seg inspirere av TV og film, mener forfatterne. Dette har ledet fram til *interaktive filmer*, basert på en idé hvor ”the players become characters in a cinematic narrative”.¹⁸ I den videre analysen tar Bolter og Grusin for seg spillene – eller de interaktive filmene – *Myst* og *The Last Express* og utbroderer hvordan disse på ulikt vis inkorporerer filmatiske trekk.

På den annen side hevdes det fra flere hold at de interaktive filmene var et blindspor i dataspillet utviklingshistorie, og som sådanne heller ikke er fullverdige spill. Steven Poole formulerer det slik: “Games like *Myst* [...] were rightly derided by the videogames cognoscenti for having tediously simplistic gameplay properties, yet they sold in their millions precisely because they are rather beautifully pure exploration games. Eller som Bernard Perron¹⁹ skriver:

Like the interactive narrative in general, the interactive movie is seen as an oxymoron. It is not possible to tell a story by putting the storytelling in the hands of the spectator. And the linearity of the story is going against the nonlinear nature of the game.

¹⁶ Bolter og Grusin 1999

¹⁷ op.cit.: 46

¹⁸ op.cit.: ibid.

¹⁹ Perron 2003

2.1.3. Sondering mellom dataspill

Hvis behandler jeg dataspillene som en egen form, isolert fra ”spill i fysiske omgivelser”, gjenstår likevel en grunnleggende oppdeling i sjanger. Chris Crawford delte dataspill opp i skill-and-action (som vektla motoriske ferdigheter) og strategi (som baserte seg på kognitive evner).²⁰ Under disse to hovedkategoriene fordelte Crawford datidens spill i en rekke undergrupper.

Dagens dataspillprodusenter benytter gjerne merkelapper som *strategi*, *eventyr*, *rollespill* og *simulator*, og plasserer de øvrige spillene i den mangslungne ”action”-kategorien. Heller enn å ha et kritisk og akademisk utgangspunkt, bunner disse kategoriene i kommersielt-praktiske hensyn. Akkurat som i videobutikken, trenger man ikke lete lenge før man finner eksempler som ikke lar seg sette i noen umiddelbar bås.

Framover i dette kapittelet skal jeg likevel forsøke å definere hva som skiller de databaserte rollespillene fra beslektede digitale spillformer. I første omgang tror jeg det vil være fruktbart å sette dem opp mot to forholdsvis etablerte uttrykk; *eventyrspillet* og *førstepersonsskyteren* (FPS-en). Den første regnes gjerne som en egen sjanger på grunn av sitt *utforskende preg*, den andre har sitt kjennetegn i *perspektivet*.

Eventyrspillet blir ofte nevnt i samme åndedrag som (data)rollespillet. Den åpenbare forklaringen på dette, er trolig at begge spilltypene befatter seg med problemløsning og klart definerte oppdrag, eller *quest-er*. Historien har dessuten vist at spillformene vekslende har inspirert hverandre. *Adventure*, som startet eventyrspillsjangeren, var visselig påvirket av det penn- og papirbaserte *D&D*. Eventyrspillene skulle atter påvirke de (databaserte) rollespillene – ikke minst hadde eventyrspillenes bruk av detaljerte persongallerier og bakgrunnshistorier en viss smitteeffekt.²¹

En sentral forskjell mellom eventyrspill og rollespill, er i min forstand at rollespillet lar brukeren *skape* en karakter, hvis egenskaper forandrer seg i løpet av spillingen, mens

²⁰ Crawford 1982:25

²¹ Utviklerfirmaet Sierra, som stod bak kjente eventyrspillserier som *Police Quest*, *King's Quest* og *Space Quest*, skapte for eksempel en populær eventyr- rollespillhybrid med *Hero's Quest* (senere *Quest for Glory*), som i seg selv illustrerte det tette slektskapet mellom de to spillformene. Her ble eventyrspillet integrerte *main quest* og kommandolinje kombinert med karakterbygging, statistikker og kampsystem fra rollespillet.

karakterene fra eventyrspillene derimot regelmessig er faste og statistikkkløse.

Brukerkarakteren i et eventyrspill, slik som for eksempel Guybrush Threepwood i *The Secret of Monkey Island*, har en viss, egen personlighet som blant annet uttrykkes gjennom replikkene brukeren kan velge fra. I rollespillet er derimot karakteren i utgangspunktet nesten alltid et navnløst og ubeskrevet blad, idet det er brukeren selv som definerer hvordan karakteren skal framstå.

Den vanligste måten å utvikle rollespillkarakteren på, er gjennom fysisk utfoldelse, og ikke minst *kamp*. Så lenge brukeren mestrer denne de tekniske og taktiske aspektene ved kampen, er karakteren som regel på trygg grunn. I eventyrspill forekommer til sammenligning fysiske konfrontasjoner sjeldent, og eventuelle monstre skal som regel overvinnes med list. Et feiltrinn – for eksempel i Sierras quest-spill – medfører gjennomgående at karakteren dør umiddelbart, slik som i barnelek: ”Pang, du er død!” Eventuelt kan ikke karakteren dø i det hele tatt, slik tilfellet er i de fleste av Lucasfilms gamle eventyrspill. I rollespill er derimot døden stadig nærværende, og bare i visse trygge soner, som i byer og vertshus, er karakteren utenfor fare. På den annen side besitter karakteren livspoeng, og spillet er ikke over før disse er tappet ned til null.

To ulike spillverdener ser ut til å manifestere seg; eventyrspillet *spesielle* og rollespillet *generelle*. Spillverdenen i eventyrspill som Sierras *King's Quest* og Lucasfilms *The Secret of Monkey Island* er detalj utviklet med henblikk på at brukeren skal fordype seg systematisk i quest-er, samtale med NPC-er, samt spore opp gjenstandene som behøves for å komme til spillets slutt – alt i en mer eller mindre konstant rekkefølge. En ”walkthrough” til et eventyrspill kan dermed forfattes med den største nøyaktighet.

Til kontrast er rollespillverdenen mer generell. Dette kommer ikke minst til uttrykk ved at verdenen regelmessig har et temmelig vidstrakt areal. Verdenen er ofte så stor at mange av brukerens oppdagelser vil komme på slump. Også tallet på digitale innbyggere er langt større enn i eventyrspillet. Som en konsekvens, blir NPC-ene i rollespillet mer generelle enn eventyrspillet tildels detaljerte karakterer, og er dertil mer åpne for brukerens manipulasjon. De kan stjeles fra, utpresses og angripes, uten at det nødvendigvis vil ha noe å si i den store sammenhengen.

Rollespillet framstår gjerne som mindre forhåndsprogrammert enn eventyrspillet. Mye av spillingen formes av tilfeldigheter, og mange av elementene er selvgenererende, slik som for eksempel monstrene – samme hvor mange av dem karakteren nedkjemper, dukker det som regel opp nye. Også gjenstander, for eksempel i butikkhyllene, resuppleres gjerne automatisk. Slik vil alltid karakteren kunne kjøpe nye bolter til armbrøsten, om de gamle skulle være skutt bort. Hovedoppdraget i rollespillene kan som regel sammenfattes punktvis i en walkthrough, akkurat som i eventyrspillene. Men i tillegg vil spillene inneholde en stor grad av vilkårlighet, hvor mangelen av fasitsvar fører til at bare vage strategiguider vil kunne avhjelpe brukeren.

I *Førstepersonsskyteren* (FPS) er *kamp*, heller enn abstrakt problemløsning, det sentrale elementet. I navnet ligger mye av spilltypens kjennetegn – spillingen skjer fra et førstepersonssperspektiv, og den innebærer skyting (eller eventuelt andre former for våpenslagsmål). Førstepersonsperspektivet er ikke bare karakteristisk for FPS-er, men også etter hvert for mange rollespill. *Morrowind*, et av analyseobjektene i denne oppgaven, spilles for eksempel gjennom et førstepersons-vindu. Den intenderte effekten av førstepersonssynsvinkelen, er illusjonen av at brukeren selv befinner seg i spillverdenen. Resultatet er en 3D-verden, tilsynelatende som skapt for å involvere brukeren i spillverdenen, eller som Steven Poole skriver om det trendsettende FPS-spillet *Wolfenstein 3D*: ”This was a clever effort to try to cross the barrier between onscreen action and the player’s physical situation – those are my hands, so my head must be in this world too [...]”²²

Bortsett fra våpenhånden, er ingenting av dataspillkarakteren synlig i skjermbildet. Brukeren går inn i spillkarakteren og beskuer spillverdenen direkte via dennes tenkte ”øyne”. Den fysiologiske og funksjonelle likheten med et par virkelige, menneskelige øyne er imidlertid svært liten. Mens et menneske har et ganske vidvinklet og stereoskopisk dybdesyn – detaljfokusert i sentrum, og bevegelsesorientert i periferiene, opererer FPS-ens øye (i entall) med et meget trangt synsfelt og fastlåst fokus.

Kanskje er et forestilt kamera, operert inn i den forestilte bruker-karakteren, en bedre analogi. Perspektivet framstår som enøyd og lett kummerlig, ikke ulikt et tungt TV-kamera. Og for å flytte fokus på omgivelsene kan ikke karakteren bare la blikket gli, men må ganske tungvint snu seg rundt sin egen akse.

²² Poole 2000:137

Hvorfor er det slik? Et dataspillperspektiv modellert rundt det menneskelige øye ville trolig vært meget visuelt forvirrende, siden spillet nå en gang projiseres på en enkelt skjerm. Først når – og hvis – ”virtual reality” blir en realitet, vil brukeren kunne nærme seg spillverdenen gjennom. Eller for å si det med Steven Pooles ord:

While videogames are still played out on flat television screens or monitors, therefore, and while the interface remains so doggedly mechanical, a critical level of realism will never be achieved, and the experience of playing Quake and its siblings will always be more like remote-controlling a robot with tunnel vision rather than being there yourself.²³

FPS-spillene har likeledes innslaget av kamp til felles med rollespillene. I et FPS, som i rollespill, gir ulike våpen ulik skade, og brukerkarakteren innehar gjerne likeledes livsenergi som tappes for hvert treff, inntil døden inntreffer. Men til forskjell fra rollespillene, har brukerkarakterene i FPS-ene bare unntaksvis mer spesifikke attributter og egenskaper. Brukerens hånd-øye-koordinasjon er det sentrale for at karakteren skal overleve, og FPS-ene er vel også det Chris Crawford vil kalle rendyrkede ”skill-and action-games”.²⁴ Derfor fortøner FPS-karakterene seg forholdsvis nedstrippet når det kommer til variasjonen av iboende evner. Rollespillene derimot, fører til dels kompliserte statistikker over sine karakterer. Dette er fordi karakterene rår over ferdigheter som i tillegg til våpenkyndighet gjerne omfatter alternative evner som sniking, dirking, pruting, taleførhet og så videre. Kamp er det dominante elementet i FPS-er, mens rollespillkarakteren også streber etter mye annet – for eksempel rikdom, magiske gjenstander eller mer spesifikke betingelser innen quest-ene. I tillegg spilles gjerne rollespillene i en stor, sammenhengende verden, mens brukeren i FPS-spillene gjennomgående beveger seg fra spillebrett til spillebrett med stigende vanskelighetsgrader.

Gjennom de forrige avsnittene har jeg forsøkt å forklare hvordan rollespillets skiller seg fra beslektede dataspillsjangrer som eventyrspillet og FPS-en, og kanskje er rollespillets fremste skillelinje fra disse den detaljerte defineringen av brukerkarakterens egenskaper. Via diverse tallstørrelser formes en kunstig, brukerstyrt organisme. Noe spøkefullt kan man si at en *Homo statisticus* blir til.

²³ op.cit.: 145

²⁴ Crawford 1982:25-26

2.1.4. Karakterer og avatarer.

Avatar er en hyppig brukt betegnelse på figuren(e) brukeren styrer i et dataspill. Romskipene i *Spacewar* er avatarer, akkurat som *Tomb Raiders* Lara Croft er det. Hvis man ser dataspillhistorisk på det, framstilles avatarenes bevegelser stadig mer raffinert i et komplekst samspill av grafikk og lyd. Bob Rehak hevder eksempelvis at dataspillenes avatarer har gått gjennom en gradvis utvikling fra det kalde og mekaniske til det subjektive, fra romskip og kanonplattformer i de første spillene via den halvorganiske Pacman og videre til dagens personlige og humanoide figurer.

[...]it may be helpful to consider how the onscreen “other” has developed over time, for avatars are shaped as much by players’ psychological needs as by advances in computer hardware and software. Our search for and rejection of digital ego ideas – a search that, like desire itself, is without end – has worked in combination with technological, economic and aesthetic factors to refine avatarial look and behaviour, embroidering a diversity of game “surfaces” atop a fundamental relationship of reflection and rejection.²⁵

Videre i oppgaven vil jeg prøve å holde meg til begrepet *karakter* for å betegne figuren(e) brukeren styrer i et dataspill. Ordet *avatar* synes uklart – det har sine røtter i mytologien og betegner opprinnelig en fysisk manifestasjon av et udødelig vesen. Dessuten begrenser det seg, i min forståelse, kun til det projiserte bildet av brukerfiguren slik det framstår på skjermen.

Begrepet *karakter* er etter min mening mer dekkende, siden dette også illustrerer hvordan denne figuren spiller en rolle i dataspillet handling, og er en aktør i spillverdenen. For å presisere, tenker jeg her på brukerstyrte karakterer, og ikke på de datastyrte NPC-ene.²⁶

Richard Bartle opererer med en lignende definisjon når han betegner avatarer som simple marionetter, og karakterer som sammensatte *simulacra*.

A character is a player's representation in a world. It's a whole level of immersion deeper. Your character is an extension of yourself, a personality that you don when entering the world. The game reports things that happen to the character as if they were happening to you: "you can't open the door". You can feel quite upset if one of your characters dies.²⁷

²⁵ op.cit., ibid.

²⁶ *Non-player character*. Disse opptrer gjerne både i enbruger- og flerbrurspill. Selv om NPC-begrepet i utgangspunktet gjelder enhver spillskikkelse som ikke er under brukerens direkte kontroll – venn som fiende, og mennesker så vel som monstre – vil det i min sammenheng betegne en humanoid, ikke-fiendtlig, datastyrt karakter.

²⁷ Bartle (udatert)

James Newman velger derimot langt på vei å avvise karakterbegrepet i dataspill.²⁸ Så lenge spillingen pågår, har ikke karakteren noen indre egenart å snakke om, mener han. Først og fremst er karakteren brukerens kjøretøy i spillverdenen.

Here, the “character” is better considered as a suite of characteristics utilised and embodied by the controlling player. The primary player-character relationship is one of *vehicular embodiment*. [min kursivering] In suggesting this model, I seek to challenge the notion of identification and empathy in the primary-player-character relationship and, consequently, the privileging of the visual and representation-oriented approaches.

I en videreføring av denne tankegangen, er ikke dataspillkarakteren særlig mer kompleks, og har heller ikke mer personlighet, enn musemarkøren i et databasert operativsystem – hvis viktigste funksjon er å være et navigasjonsredskap for brukeren. Synet synes å underbygges av de databaserte rollespillene, for ser man bort i fra bakgrunnshistorien, og konsentrerer seg om karakterens funksjon i den aktive spillingen, reduseres karakteren til et sett med statistikker. Mer enn å framstå som et biologisk vesen, minner karakteren mest om alt om en fjernstyrt robot. Alt karakteren står for – fra styrke og intelligens til karisma, flaks og taleferdigheter – er målbare størrelser og har tallverdier. Sann sett kan det kanskje sies at karakteren ikke har mer substans enn og personlighet det brukeren selv måtte projisere inn i spillet på eget initiativ. Og slik bør det kanskje også være i et dataspill, som tross alt avhenger av brukerens input for å skille seg fra eksempelvis en film.

Steven Poole mener på sin side karakterbegrepet har noe mer ved seg enn Newmans ”vehicular embodiment”. Karakterene har et fysisk potensial som bare kan uttrykkes gjennom brukerens input. Som eksempel nevner Poole blant annet de vakre, luftige saltoene til Lara Croft.

Good characters are good largely by virtue of having a wide range of physical abilities, and by having those physical abilities particularly well animated. [...] a video game character is of much less visual interest when frozen in time.²⁹

Denne attraktiviteten, som Poole kaller den, bunner i at brukerens enkle tastetrykk resulterer i karakterens komplekse bevegelsesmønstre på skjermen. Slik kan kanskje også karakterens animerte respons sies å være et uttrykk for *emergens* – sett som muligheter utledet av spillets grunnregler. Karakterenes største forse ligger i Pooles forstand altså ikke i selve designen, men snarere i animasjonen som feedback til brukerne. Det dreier seg gjerne om en lang rekke karakterspesifikke manøvrer som gjerne varierer fra spill til spill, fra generell løping, hopping, sniking og kryping til den Matrix-inspirerte ”bullet time”-effekten i *Max Payne*. Som i siste

²⁸ Newman 2002

²⁹ Poole 2000:160

eksempel, er det ofte snakk om spektakulære triks og bevegelser som knapt noe menneske ville kunne mestre i det virkelige liv. Til sammen gir slike fysiske egenskaper karakteren mye av sitt særpreg, og utgjør likeledes mye av spillkarakterenes appell til brukerne, ifølge Poole.

2.1.5. Karakterenes systematikk og oppbygning

Rollespillenes karakterer er systematisert på en måte som på sett og vis ligger Carl von Linnés biologiske taksonomi nær, hvor et overbyggende begrep innbefatter en rekke underkategorier i lag på lag. Jeg velger å bruke kategoriseringen i *Advanced Dungeons and Dragons* som utgangspunkt, siden denne har dannet standarden for karaktergenereringen en lang rekke databaserte rollespill.

Når karakterer skal utformes, kommer *rasen* som regel først. Rollespillenes rasebegrep framstår på sett og vis som en blanding etnisitets- og artsbegrepene fra den virkelige verden. I *Advanced Dungeons and Dragons (AD&D)* kan spillerne eksempelvis velge mellom å spille som mennesker, alver, halvinger³⁰, gnomer, dverger, samt hybridene halv-alver og halv-orker. Valget vil få betydning for de fysiske egenskaper karakteren seinere vil komme til å besitte, og ofte vil hver rase ha særegne spesialiteter. I *AD&D* har for eksempel alver og dverger et bedre mørkesyn, og halv-orker en høyere styrke.

Deretter velges vanligvis *kjønn*. Ofte vil dette være et kosmetisk eller estetisk valg – i rollespillverdenen er kjønnene vanligvis fysisk jevnkode. Slik inviteres brukerne til å prøve en ny kjønnsrolle.

Neste valg er *klasse*. Utgangspunktet for klassene er gjerne en spesialisering i enten kamp, magi eller ”stealth”. Typiske rollespillklasser kan være kriger, paladin, trollmann, prest, druide, tyv, røver eller munk, bare for å nevne de vanligste. Ofte vil noen av klassene være forbeholdt visse raser og utelukke andre. Menneskekarakterer, som mangler øvrige rasespesifikke fordeler, har fordelen av å kunne velge mellom alle klassene.

Deretter velges *alignment* – noe som kanskje kan oversettes med *disposisjon* eller *legning*. Her blir det mer komplisert. I *D&D*-manér står valget mellom moralske standarder som *god*, *nøytral* eller *ond*, kombinert med de samfunnsmessige standardene *rettskaffen*, *nøytral* eller *kaotisk*. En karakter med kombinasjonen ond/rettskaffen vil for eksempel holde seg til det

³⁰ eg. *hobbiter*, men navnet ble visstnok forandret for å unngå søksmål fra Tolkiens etterkommere.

gjeldende lovverket, men bare av rent praktiske og selvsentrerte grunner, mens en ekte nøytral karakter (nøytral/nøytral) vil kunne helle mot både den onde og den gode siden, men søker i hovedsak balanse mellom disse polene.

Legning har trolig størst betydning i samspill med mennesker og menneskestyrte karakter. Her plikter spillerne, under spillederens overoppsyn, til å la karakterene oppføre seg i tråd med den moralske grunnholdning som enten er valgt eller tildelt. I databaserte enbrugerrollespill finnes derimot knapt noen kontrollinstans som kan etterprøve at bruker karakteren faktisk forholder seg konsekvent til sitt moralske/samfunnsmessige utgangspunkt. Jeg kommer nærmere inn på dette under den videre analysen av de to spillene.

De ovenstående kategoriene utgjør den elementære taksonomien for en rollespillkarakter, men genereringen er ennå ikke ferdig. Før karakteren er komplett, skal en rekke *attributter*, *ferdigheter* og andre størrelser på plass, som nærmere definerer hvilke evner karakteren besitter i spillverdenen. I et *D&D*-spill vil terningkast³¹ i kombinasjon med karakterklassens eventuelle modifierende faktorer avgjøre de sentrale tallverdiene, rangert fra 1 til 20, i attributter som styrke, smidighet og intelligens. I mange tilfeller vil kunne verdiene øke noe underveis i spillingen. I alle tilfeller er attributtene så fundamentale for karakteren og spillingen at spillederen (og eventuelt datamaskinen) gjerne lar spilleren kaste om igjen inntil statistikken føles tilfredsstillende.

Den videre oppdelingen i separate *ferdigheter* eller "*skills*" vil vanligvis variere meget fra spill til spill, og avhenger blant annet av spillets "setting". Konkret våpenkyndighet synes å inngå som ferdighet i de fleste rollespill, det samme gjør evnen til å prute og kjøpslå, samt evnen til å bevege seg usett (*stealth*).

Til sist kommer tallverdiene som er mer eller mindre direkte knyttet til karakterens overlevelse under spillingen. Den viktigste er *livspoeng*, en bortimot allstedsnærværende verdi innen rollespill. Livspoengene synker hver gang en motstander får inn et vellykket treff på karakteren, og døden inntreffer når verdien når null. Skaden som volder karakteren er renslig i den forstand at kroppslig lemllestelse som regel er fraværende, selv i en verden med sylhvasse våpen. Helse baserer seg på tallmessig økning og reduksjon innen livspoeng, og i de

³¹ I databaserte rollespill er tendensen snarere at brukeren fordeler et begrenset antall poeng over attributtene etter eget ønske.

fleste rollespill fins det dertil trylledrikker og helbredelsesdrikker med livgivende kraft. Livspoengene suppleres vanligvis av ytterligere et par skalaer. *Utholdenhetspoeng* tappes etter hvert som karakteren foretar seg fysisk krevende gjøremål – for eksempel deltar i kamp. Og i rollespill med innslag av magi vil dessuten *magipoeng* eller *mana* ofte avgjøre hvor mange og hvor kraftige trylleformularer karakteren til enhver tid kan sende av gårde.³²

2.1.6. Databaserte rollespill gjennom historien

Det databaserte rollespilllets opphav lar seg spore tilbake til penn- og papirspillene, slik for eksempel de nettbaserte oppslagsverkene Wikipedia³³ og thefreedictionary.com³⁴ gjør det. Penn- og papirspillene som det opprinnelige Dungeons & Dragons hentet på sin side mye tankegods fra verkene til J.R.R. Tolkien, og var ellers en videreutvikling av tidligere strategiske krigsspill, slik som disse ble unnfanget av H.G. Wells på tidlig 1900-tall, skriver det nettbaserte rollespillmagasinet *Places to Go, People to be* i sin oppsummering av penn- og papirrollespilllets historie.³⁵ I følge samme kilde, gjorde penn- og papirrollespilllets sin formelle debut i januar 1974, idet Gary Gygax og Dave Arneson publiserte sitt første opptrykk av *Dungeons and Dragons*. Begge opphavsmennene hadde en bakgrunn innen strategiske krigsspill, og utviklingen av *D&D* bunnet i et ønske om å bringe fantasielementer og eventyr inn i spillingen.

Hvis det opprinnelige *Dungeons & Dragons* fra 1974 var det første kommersielt vellykkede penn- og papirbaserte rollespillet, kom de første databaserte rollespillene få år etter, med *Akalabeth* – forgjengeren til den populære *Ultima*-serien – som et som ett av de første.

Utviklingen innen databaserte rollespill førte til stadig mer komplekse spill, i tråd med den tekniske utviklingen på hjemme-pc-markedet. Man beveget seg tidlig bort fra det tekstbaserte og over mot det (stadig mer) grafiske. Gjennom åttitallet befestet det et databaserte enbrugerrollespillet sin identitet, og framstod som en unik opplevelse; en spilleform mer eller mindre atskilt fra sitt penn- og papirbaserte opphav. Parallelt med enbrugerrollespillene utviklet MUDs³⁶ seg som et mer sosialt og mindre regulert spillalternativ.

³² Dungeons and Dragons har valgt en løsning uten magipoeng. Her må magikere i stedet memorere utvalgte trylleformularer, og siden hvile for å bruke dem på ny.

³³ http://en.wikipedia.org/wiki/Computer_role_playing_games [6.11.2004]

³⁴ Tilgjengelig: <http://encyclopedia.thefreedictionary.com/Computer%20role-playing%20game> [4.11.2004]

³⁵ Tilgjengelig: <http://ptgptb.org/0001/history1.html> [4.11.2004]

³⁶ *Multi-user Dungeons* (eventuelt *Dimensions* eller *Domains*): (stort sett) tekstbaserte flerbrugerrollespill, vanligvis spilt over et bulletin board eller internett. MUDs ble siden et utgangspunkt for massive flerbrugerorienterte on-line-rollespill som *Everquest*.

På ett område lot imidlertid omveltningene vente på seg. Spillingen av de databaserte enbruckerrollespillene foregikk nesten alltid i *runder*, lik i de tradisjonelle *D&D*-spillene, etter et system hvor hver aktør hadde sin tilmålte tid. Spillet progresjon ville avhenge av brukerens *input*. Om brukeren forholdt seg passiv, ville heller ikke spillet reagere. De tekniske fordelene med en slik struktur, var trolig at datamaskiner med begrenset prosessorkapasitet ikke ville behøve å håndtere et stort antall animasjoner samtidig. Brukeren kunne på sin side dra nytte av ubegrenset betenkningstid, men rundeoppdelingen hadde også sine klare ulemper: En kamp mot et stort antall motstandere måtte nødvendigvis bli en ganske oppstykket affære, og knapt nok den adrenalinspekkede, paniske opplevelsen man skulle forvente av en sverdkamp i en mørk katakombe.

Darklands (1992) var blant de første databaserte rollespillene til å bryte rundebarrieren. Kampene foregikk i sanntid og på direkten. I nødsituasjoner, og for å unngå kaos, hadde imidlertid brukeren av *Darklands* den innovative muligheten til å "fryse" tida for å forandre strategier og tenke seg om.³⁷ *Darklands* brøt også ny grunn ved å legge handlingen til den historiske, europeiske middelalderen, i stedet for den typiske tolkienske fantasiverdenen.

Samme år kom *Ultima Underworld*, en frittstående avlegger fra den etablerte hovedserien av *Ultima*-spill. Spillet ble ingen kommersiell suksess, men representerte i alle tilfeller et vesentlig framskritt innen datarollespillenes utviklingshistorie ved å by på en ekte 3D-opplevelse i førsteperson.³⁸

For enkelhets skyld kan disse to spillene danne utgangspunkt for to kategorier av databaserte rollespill: Den ene byr på en (vanligvis) isometrisk tredjepersonssynsvinkel ovenfra, og gir ofte brukerstyring over en hel karaktergruppe. Denne typen er *Darklands* et eksempel på. Den andre er *Ultima Underworld*-skolen. Spill av denne typen foregår i førsteperson og normalt med kun én brukerkarakter. Førstepersonsrollespill med flere brukerkarakterer er i dag sjeldent, kanskje fordi det virker unaturlig å skulle manøvrere flere karakterer som én organisme med felles synspunkt.

³⁷ Samme funksjon opptrer framtrædende i det langt nyere *Baldur's Gate*.

³⁸ Trolig var *Ultima Underworld* (UW) forut for sin tid, og det skulle bli skytespillet *Wolfenstein 3D* (1992) som introduserte førstepersonsspill for et større publikum. Imidlertid plukket utviklerselskapet Bethesda Softworks opp tråden fra UW, og med *Arena* (1994), som ble etterfulgt av *Daggerfall* (1996) og *Morrowind* (2001), slo førstepersons-synsvinkel i 3D gjennom også som et fullgodt alternativ også innen rollespillsjangeren.

2.2. Teoretiske retninger

Å analysere dataspill innebærer en viss improvisasjon. Bordet er langt i fra dekket med teori. Mens for eksempel litteratur- og filmvitenskapen har hatt lang tid på å etablere seg innen akademien, er dataspillanalysen fortsatt i støpeskjeen. Sjangeren trengte tid på å bli tatt seriøst av forskningsmiljøene, så vel som av folk flest. Da dataspillene etablerte seg som kulturelt fenomen, ble de gjenstand for mye av den samme ”mediepanikken” som både filmen og tegneseriene ble møtt med i tidligere tider. Helt fra starten hadde pionérspill fra *Spacewar* (1961) til *Space Invaders* (1978) en voldelig karakter, og mange fryktet de kunne ha en skadelig effekt på unge sinn. Den tidlige dataspillforskningen baserte seg derfor særlig på påvirkningsteorier, og gransket eventuelle korrupperende trekk i spillene.³⁹

Chris Crawford var blant få tidlige teoretikere som tok dataspillene på alvor. Crawford var selv spilldesigner, og hadde derfor kjennskap til mye av dataspillenes indre mekanikk. I *The Art of Computer Game Design*⁴⁰ påpeker han hvordan dataspillet skiller seg fra statiske kunstformer som bildekunst og skulptur ved å være i stadig bevegelse, og ikke minst gjennom brukerens mulighet til direkte deltakelse, eller *interaksjon*. Crawford brukte interaksjonsbegrepet med de beste hensikter for å illustrere de unike, kontinuerlige valgmulighetene i dataspill. Han hadde trolig ingen forutelse om hvilken kontrovers som skulle knytte seg til bruken av ”i-ordet” i den kommende spillforskningen.⁴¹

Til tross for Crawfords bidrag, skulle det imidlertid ta lang tid før de akademiske miljøene ville befatte seg med en ”lavtstående” kulturell form som dataspill. Det er i så måte betegnende for situasjonen her til lands at Erik Befring så seint som 1995 skrev en hovedoppgave med den talende tittelen *Dataspill forklart for akademikere*.⁴²

Grunnet den vedvarende mangelen på en samlende dataspillteori, har forskere ofte basert seg på narrativt orientert litteratur- og filmteori, og tatt utgangspunkt i spill som fortellinger. En rekke dataspillteoretikere, med Chris Crawford som en av de første, insisterer imidlertid på at det finnes en vesensforskjell på fortellinger og spill:

³⁹ Også [de terningbaserte] rollespillene ble møtt med sin del av bekymring. Flere kristne samfunn, særlig i USA, har beskyldt spill som *Dungeons and Dragons* for å avle satanisme.

⁴⁰ Crawford 1982

⁴¹ *Ludologer* (se eget avsnitt) som Espen Aarseth mener for eksempel at interaktivitetsbegrepet over lengre tid nærmest har blitt tappet for betydning. Fra å være et kommersielt moteord i dataindustrien, ble det sigende adoptert og brukt like ukritisk av akademiske kretser. Se for eksempel Aarseth 1997, side 48. Ludologi-tradisjonen heller derfor mot å bruke alternative begreper for å betegne samspillet mellom menneske og maskin.

⁴² Befring 1995

The difference between the two is that a story presents the facts in an immutable sequence, while a game presents a branching tree of sequences and allows the player to create his own story by making choices at each branch point.⁴³

2.2.1. Interaktivt drama

Brenda Laurel⁴⁴ står for en sentral tilnærming innen spillforskningen ved å ta for seg dataspillenes potensial til å produsere interessante narrative uttrykk. I *Computers as Theatre* ser hun for seg at dataspillene med tiden vil kunne utvikle seg til ”interaktive dramaer”. Dette vil innebære at brukeren – som nå nærmest er å betegne som en hovedperson i litterær forstand – kan begi seg inn på de avstikkere og alternative handlingsforløp han eller hun måtte forlyste, og dertil oppleve disse valgene narrativt underholdende. Det ideelle vil i så måte være å kunne bli en karakter i verdenslitteratur og -dramatikken.

Marie-Laure Ryan⁴⁵ ser klare problemer med ideen om interaktive dramaer anvendt på spill. Dette kommer av at flere av de gode rollene i verdenslitteraturen og -dramatikken, slik som *Madame Bovary*, *Anna Karenina* og *Hamlet*, leder uvegerlig fram mot tragedie. De baserer seg på *emosjoner*, og blir derfor problematiske i dataspilløyemed. Problemløsning er en langt mer åpenbar drivkraft innen spill, påpeker Ryan, og derfor bør kanskje det interaktive dramet basere seg på mindre ”høyverdig” litteratur, slik som kriminalromaner. Eventyrspillene, og dels også rollespillene, synes å være det første steg i en slik retning.

Espen Aarseth⁴⁶ mener det interaktive dramaet er en god tanke som imidlertid ikke vil holde mål innen dataspill. Hovedkritikken retter han mot Laurels ønske om å la dramateorien styre, og mener brukeren enten vil bli redusert til en hjelpesløs etterdilter av den databaserte dramaforfatteren, eller eventuelt vil innta en subversiv rolle og blir sand i det narrative maskineriet. Ifølge Aarseth, ser Laurels modell bort i fra at selve konseptet med brukerfrihet strider mot den lineære utviklingen som dominerer innenfor dramatiske tekster. Videre tviler han på at datamaskinen ut i fra dagens teknologiske grensesnitt vil kunne blande sjangrer og forandre motiver fortløpende, slik en kompetent menneskelig forteller kan. I *Cybertext* oppfordrer derfor Aarseth til å lete etter andre, mer unike aspekter i spillenes natur enn fellestrekkene disse har med fortellinger.

⁴³ Crawford 1982:10

⁴⁴ Laurel 1991 ifølge Aarseth 1997: 36-141

⁴⁵ Ryan 2001

⁴⁶ Aarseth 1997:136-141

2.2.2. Kybertekster

Jeg velger å dvele litt ved Aarseths kybertekstbegrep. I kapittelet ”What Is Cybertext”⁴⁷, beskriver han kyberteksten som en *tekstuell maskin*. En kybertekst må inneholde en form for kybernetisk *feedback loop*. Både Aarseth og Ted Friedman⁴⁸ bruker feedbackbegrepet for å betegne en kontinuerlig informasjonsutveksling mellom bruker og tekst der hver brukerhandling frambringer en reaksjon fra den databaserte teksten.

Every response you make provokes a reaction from the computer, which leads to a new response, and so on, as the loop from the screen to your eyes to your fingers on the keyboard to the computer to the screen becomes a single cybernetic circuit.⁴⁹

Foruten et medium og selve ordene, trenger kyberteksten altså en tredjepart, en (menneskelig) operatør for å kunne fungere. Kybertekster spenner over et stort antall forskjellige uttrykk. Ifølge Aarseth har de sitt kanskje viktigste fellestrekk i at de som tekstuelle maskiner får sin mening gjennom et samspill av deler og deltakere.⁵⁰ Også dataspill kan betraktes som slike. Innen kyberteksten blir leseren, eller *brukeren*, en sentral, integrert figur som via sin egen selektivitet lager seg veier gjennom teksten som tradisjonell litteraturteori ikke tar høyde for. Denne såkalte ikke-trivielle virksomheten kaller Aarseth *ergodisk* – sammensatt av gresk *ergon* og *hodos* – det vil si *arbeid* og *vei*. Kanskje kan munnhellet ”veien blir til mens du går” i så måte være betegne noe av særpreget ved kybertekster. Innholdet i en kybertekst genererer gjerne seg selv fortløpende. I den ikke-ergodiske motsatsen, er gjennomgangen av teksten derimot triviell. Det vil si at leserens egen virksomhet er mer begrenset, og teksten foreligger slik den er, uforanderlig. Ofte vil leserens initiativ kun bestå av å bla om sider, samt flytte blikket.

James Newman innvender på sin side at ergodisitetsbegrepet, brukt på dataspill, i beste fall synes å være ukonsist.⁵¹ Dette kommer av at brukeren, ifølge Newman, slett ikke medvirker aktivt i spillet til enhver tid, men ofte hensettes til korte og lange perioder med passiv venting. Det klassiske eksempelet er ventetiden mellom spillnivåer. Og selv i spill som ikke har denne stigende klatringen, nivå for nivå, oppstykkjes gjerne fundamentalt av tiden det tar å lagre, samt tiden det tar å hente opp igjen tidligere spill når noe har gått galt. Derfor foreslår Newman å dele opp ergodisitet i grader av aktiv medvirkning, eller eventuelt bytte ut begrepet med *online-* og *offline-virksomhet*.

⁴⁷ Aarseth 1997: 16-23

⁴⁸ Friedman 1995

⁴⁹ op.cit.

⁵⁰ Aarseth 1997

⁵¹ Newman 2002

I Aarseths forstand er både tradisjonelle, litterære bøker og ergodiske verk tekster, siden begge produserer verbale strukturer.⁵² Skillet mellom dem kan uttrykkes som et skille mellom det *lineære* og det *non-lineære*. Både lineære og non-lineære tekster er åpne for et vell av fortolkninger, men bare i de non-lineære kybertekstene har leseren en reell mulig til å påvirke handlingen. Kybertekster forholder seg dels til andre regler enn tradisjonelle, narrative fortellinger:

The study of cybertexts reveals the misprision of the spaciodynamic metaphors of narrative theory, because ergodic literature incarnates these models in a way linear text narratives do not. This may be hard to understand for the traditional literary critic who cannot perceive the difference between metaphorical structure and logical structure, but this is essential. The cybertext reader *is* a player, a gambler; the cybertext is a game-world or a world-game; it *is* possible to explore, get lost, and discover secret paths in these texts, not metaphorically, but through the topological structures of the textual machinery.⁵³

Et av Aarseths uttalte budskap i *Cybertext*, er at ulike uttrykk for ergodisitet, slik som MUDs, og eventyrspill, har et komplekst vesen som ikke kan belyses til fulle av eksisterende narrative teorier. Likevel trues disse av forsøkene på ”teoretisk kolonisering” fra eksempel vis film- og litteraturvitenskapen, mener Aarseth, og derfor vil det være nødvendig å komme kolonistene i forkjøpet med en spill-eget begrepsapparat. Denne tanken skulle siden bli ent sentralt utgangspunkt for *ludologien* som akademisk disiplin.

2.2.3. Ludologi

Ludologene avviser imidlertid ikke tvert at narratologi kan komme til nytte innen dataspillforskningen. Gonzalo Frasca mener den kan være nyttig for forståelsen både av kybertekster og spesifikke dataspill. Han vedgår at dataspill bruker fortellinger, uten at de nødvendigvis er et fremtredende element i selve spillingen. Og noen *ludus*-former er mer fortellingslignende enn andre. Dette gjelder særlig eventyrspill (og trolig også rollespill – min bem.).⁵⁴

Likevel retter Frasca som ludolog en advarende pekefinger mot tendensen til å analysere dataspillene utelukkende via tradisjonelt narratologisk tankegods, slik som ved hjelp av Greimas, Todorov og Genette – ”[...] any of these traditional scholars never worked with computer games,”⁵⁵ kommenterer han.

⁵² Aarseth 1997:3

⁵³ op.cit.:4

⁵⁴ Frasca 1999

⁵⁵ Frasca 2003

Noen ludologer velger å gå til direkte konfrontasjon mot tendensen til å analysere spill som fortellinger: ”If throw a ball at you I don't expect you to drop it and wait until it starts telling stories,” kommenterer Markku Eskelinen lakonisk.⁵⁶

Ludologien synes best egnet som kritikk mot narratologiske teoretiseringer som overser sentrale forskjeller mellom dataspill og tradisjonelle fortellinger. Noen helhetlig tilnærmingstype til dataspillanalyse presenterer ludologene nemlig ikke, og Frasca har heller ikke problemer med å innrømme at den nåværende dataspill-egne forskningen lider under mangelen på kvalifiserte definisjoner og teorier.⁵⁷

2.2.4. Tidsforløp i dataspill

Tidsforløpet i et dataspill arter seg annerledes enn de fleste andre spillformer. Jesper Juul er en av de første til å behandle fenomenet nærmere:

Most computer games project a game world, and to play them is therefore to engage in a kind of pretense-play: you are both “yourself” and you have another role in the game world. This duality is reflected in the *game time*, which can be described as a basic duality of *play time* (the time the player takes to play) and event time (the time taken in the game world)⁵⁸

Forholdet mellom de to tidsformene innbyrdes er høyst variabelt fra spill til spill og mellom ulike spillsjangere, skriver Juul videre. Mens mange action- og arkadepregede spill opererer med et samsvar mellom tiden som brukeren bruker og tidsforløpet som projiseres fra spillet, tilbyr andre spill en ”event time” som kan være oppjustert eller forsinket i forhold til tidsforløpet i verden utenfor.

Felles for de aller fleste spill, er imidlertid at tidsforløpet er kronologisk. Dataspillmediet er dårlig tilrettelagt for mer eksperimentell tidsbruk, som flashbacks og flashforwards – i hvert fall hvis de skal være del av selve spillingen, og ikke komme som filmsekvenser eller såkalte *cutscenes*, mener Juul.⁵⁹ I storparten av dagens databaserte rollespill foregår det meste av spillingen i *sanntid*, hvor det tilsynelatende er samsvar mellom brukerens *play time* og spillets *event time*. Men selv i et slikt temporalt kontinuum, oppstykket spillingen.

Et av de mest sentrale tidsaspektene ved dataspill, er nemlig muligheten til å lagre og starte på ny. I for eksempel databaserte rollespill kan brukeren unne seg luksusen med å gå tilbake til et tidligere tidspunkt om noe gikk galt – såfremt han eller hun husket å lagre. Døden er

⁵⁶ Eskelinen 2001

⁵⁷ Frasca 1999

⁵⁸ Juul 2002b

⁵⁹ op.cit.

reversibel. Ved å hente inn et lagret spill gjenopplives helten, og får en ny sjanse i den eventuelle kampen mot det onde.

Muligheten til å lagre/hente inn spill synes å være en nødvendighet i rollespillene, for om en høynivåkarakter skulle gå uvegerlig tapt med all sine finstemte ferdigheter og sitt dyrebare utstyr, vil mye av spillgleden forsvinne i dragsuget. Å spille uten å sette karakterens liv på spill er nær sagt umulig, siden dristighet er nødvendig for å kunne utforske slike spill. "Save-games" er, i Juuls ord, manipulasjon av spilltiden (game time), og likeledes en nødvendighet i et FPS-spill som for eksempel *Half-Life*.

They obviously allow the player to store the game state at a moment in play time and then later continue playing from that position. In retrospect, my playing of *Half-Life* is a combination of a multitude of small play sessions that moved the protagonist from the game's beginning to the end. A reconstruction of all the time used on the game would yield a giant tree with numerous forks (the save games), numerous dead ends, and only one path through.⁶⁰

Slike spill blir ikke spilt i et enkelt kontinuum i tid, men oppstykket og fragmentarisk etter hvert som gamle lagringspunkter blir "load"-et og hentet inn på ny. Muligheten til å lagre er kanskje kunstig, men rent spillteknisk er det en markant fordel å kunne bruke flere forsøk på vanskelige situasjoner.

2.2.5. Questteori

Spillforskere som Espen Aarseth, Ragnhild Tronstad og Susanna Tosca har trukket fram *quest*-et som en av hjørnesteinene i flertallet av det Chris Crawford⁶¹ kaller "strategispill" – det vil si motsatsen til såkalte "skill-and-action"-spill. Strategispillene – eksempelvis eventyrspill og rollespill – baserer seg på refleksjon heller enn motorikk, og er gjerne strukturert gjennom mer eller mindre systematiserte oppdrag som til sammen danner veien gjennom spillet. I rollespillene utgjør quest-ene – eller brukerens quest-ing, om man vil – mye av fundamentet for karakterens utvikling. Tronstad hevder quest-ene rett og slett representerer miljøet brukerkarakteren fødes inn i og utvikler seg i.

[...] solving quests provides the character with level- and experience points allowing the character to reach a higher level as well as raising its stats, which in turn may provide the character with the privileges and improved skills needed in order to proceed toward further goals. A hermeneutical explanation is that the quest, as a proposed world, represents the environment within which the character grows up.⁶²

Susanna Tosca sporer quest-strukturen tilbake til penn- og papirrollespillene. Det klassiske *Dungeons & Dragons* synes for eksempel basert på et samspill av regler og quest-er. Her

⁶⁰ op.cit.

⁶¹ Crawford 1982:25-34

⁶² Tronstad 2004

utgjør reglene, utledet av ”grunnboka”, den *harde* strukturen, som quest-ene – via mer eller mindre åpne ”eventyrmoduler” bidrar til å mykne opp.

Ifølge Tosca er dessuten quest-ing den klassiske veien å gå for dataspillutviklere som ønsker å integrere narrative elementer i brukerstyrte spill.⁶³ Via quest-er og *gameplay* flettes det sammen en historie hvor brukeren på sett og vis har hovedrollen.

Å betrakte spill som narrative i seg selv er en omstridt praksis, og særlig ludologene (se eget avsnitt) har tatt til motmæle mot en slik forståelse. Tosca fastholder imidlertid at visse spill, som eventyrspill og rollespill bruker historiefortelling, og at dette skjer ved at quest-er organiseres i en målrettet sekvens.

Tronstad betrakter derimot quest-ene fra et semiotisk ståsted – som en jakt etter mening.⁶⁴ Når betingelsene i quest-et er oppfylt, opphører det samtidig å eksistere som quest. Vanlige historier er konstaterende, mens quest-er er *performative*, og slik tilhører quest-er og fortellinger to forskjellige dimensjoner. Narrativt blir quest-et først når det gjenfortelles. I dette får Tronstad støtte fra blant andre Espen Aarseth.⁶⁵ Han mener likheten mellom quest-er og narrative forløp ikke bør trekkes for langt. For å illustrere påpeker han at elementer som konflikter, etterstrebede objekter, motstandere og medhjelpere, hindringer og utfordringer er vel så typisk for *livet* generelt som felles for historier og spill. På mange måter representerer spill livet bedre enn fortellinger gjør, hevder Aarseth: ”[I]n games, just as is in life, the outcomes (winning/losing) are real and personal to the experiencers, unlike in stories.”.

Tosca tar igjen til orde mot Tronstads quest-forståelse ved å hevde at slett ikke alle quest-er innebærer søk etter mening, men noe som skal *gjøres*, og som gjerne kan gjøres flere ganger. Videre står hun fast ved at quest-er i alle tilfeller er spillutviklernes hovedmåte på å implementere elementer av historiefortelling i spill, og mener at Aarseths quest-forståelse favner altfor vidt.

⁶³ Tosca 2003

⁶⁴ Tronstad 2001

⁶⁵ Aarseth 2002

Et typisk quest kan for eksempel bestå i å ”bringe objekt A til plass B og ta med tilbake objekt C for å få en belønning.”⁶⁶ Fra et brukerståsted, kan quest-ene like gjerne være små og konkrete som vage og altomfattende. Via Tronstad og Tosca, samt min egen brukererfaring, har jeg kommet fram til følgende quest-kategorisering, etter hvorvidt quest-et er på makro- eller mikronivå, og obligatorisk eller frivillig.

Main quest-et er det overgripende målet for spillet, og bunner i *bakgrunnshistorien*.

Verdispekteret her er gjerne manikeisk oppdelt mellom godt og ondt. Ikke sjelden står brukeren overfor en ond trollmann eller en nådeløs demon som må bringes i sjakk for å redde verden. Veien til endes er sjelden mer komplisert enn at brukeren lett forstår hva som er den smale sti, og hva som er ”gale” handlinger.

[...]it is annoying that many games give players the quest of saving the world. This has become so pervasive in our culture (also in mainstream films), that the theme has been emptied of its meaning and become something banal. The word quest evokes the dreaded great narratives, and maybe that is why we should be careful when using it, although it seems that, at least in the game design field, it has come to stay.⁶⁷

Når Susanna Tosca i sitatet over beskriver ”the dreaded great narratives”, nevner hun den mytiske jakten på den hellige gralen som eksempel. Kong Arthur og hans riddere jaget selve erke-quest-et. I dataspillforstand er gral-lignende, magiske ”artifacts” og kampen mot en absolutt ondskap vedvarende innslag, og Tosca oppfordrer spillutviklerne til å inkorporere mer originalt quest-innhold.

Innen main quest-et legges det oftest opp til en ”god” spillemåte, basert på heltemodige gjerninger. Det ligger i Det store oppdragets natur at det skal arbeides for noe godt, med det Gode som middel. Hvis en bruker vil spille med en kriminell karakter, må dette vanligvis gjøres det på si, utenfor bakgrunnshistoriens konsekvente ramme av velgjørenhet.⁶⁸ Jeg vil i analysekapittelet komme nærmere inn på konsekvensene av en ”ond” spillemåte.

Main quest-et er bygd opp av en lang kjede av *mikro-quest-er* – eller rett og slett bare quest-er. Der main quest-et er abstrakt, er gjerne mikro-quest-ene korthogde og konkrete. Som Tosca påpeker, lar slike quest-er seg lett strukturere i målrettede sekvenser. Gjennom implementeringen av mikro-quest-er innen et hovedoppdrag, kan brukerne ledes fra

⁶⁶ Tosca 2003

⁶⁷ op.cit.

⁶⁸ Slik vil brukere som søker å oppføre seg konsekvent ”ondt”, i tråd med karakterens definerte legning, tilsynelatende måtte gi avkall på main quest-et. Dette er naturlig nok ikke særlig fristende, da main quest-et gjerne utgjør hoveddelen av spillet.

begynnelsen og videre gjennom spillet fram til sluttscenen, akkurat slik som spillutviklerne intenderte.

Alle mikro-quest-ene behøver imidlertid ikke inngå i overbygningen til main quest-et. Vel så mange av disse oppgavene kommer som uavhengige forespørsler fra varierende NPC-er, og har ingen innvirkning på utfallet av main quest-et. Brukeren kan selv velge hvor mange slike *side quest*-er karakteren skal ta på sin kappe, og det eller heller ikke noe absolutt krav å utføre dem.

Fordelen med å utføre de frittstående småoppdragene, er at belønningen utdeles ganske umiddelbart. Belønningen for å gjennomføre hovedoppdraget kommer som nevnt ikke før ved spillets slutt. Gevinsten for gjennomførte side quest-er er gjerne penger, eksklusive gjenstander, økt anseelse⁶⁹ eller kombinasjoner av disse. Noen av disse quest-ene blir rikt belønnet, mens andre kanskje knapt er bryet verdt å gjennomføre. I rollespillene kan quest-ene variere fra å tømme en kjeller for rotter og enkle budbringeroppdrag til å nedkjempe livsfarlige drager, demoner og vandøde.

Et annet fortrinn med side quest-strukturen, er at disse oppdragenes frittstående natur gjør at de ikke er bundet til å lede fram mot et felles gode, slik som oppdragene innen main quest-kjeden gjør. Side quest-ene kan utmerket godt innebære både lurvete midler og et tvilsomt mål. Brukeren kan selv velge hvilke oppdrag karakteren skal ta på seg. Noen av oppdragene egner seg for moralsk ansvarlige karakterer, mens andre kanskje innebærer at man oppfører seg infamt og ondskapsfullt. En bruker som har valgt seg en polarisert spillestil – enten det er mot den ”gode” eller ”onde” siden – vil på den måten kunne velge quest-er i tråd med sin disposisjon.. Ulempen med en slik selektiv spillestil, er naturlig nok at brukeren vil gå glipp av en lang rekke oppdrag og dermed noe av spillets underholdningspotensial, mens den mer ”altetende” vil kunne gjennomføre dem alle. Quest-er et knapphetsgode.

2.2.6. Emergens

Helt på bunnen av spillstrukturen, enten det dreier seg om digitale eller analoge spill, befinner *regelverket* seg. Regelverket er et sett med mer eller mindre uttalte imperativer om hva spillerne og brukerne lovlig kan foreta seg. Ved første øyenkast forbinder man kanskje

⁶⁹ Anseelse i rollespill er som oftest en målbar størrelse. Mange anseelses- eller ryktepoeng fører til at karakterene blir møtt med større velvilje av NPC-ene, får bedre priser i butikkene, etc.

regelverket med noe negativt – et fantasidrepende hinder for den menneskelige skapertrangen. Men slik er det nødvendigvis ikke. Et grunnleggende sett med regler kan bære med seg uante muligheter og videreutviklede strategier. Dette gjelder i naturen, hvor et diger redwood-tre kan vokse ut av en liten kime, og ikke minst i *spill*. Her er sjakk et typisk eksempel. Et spill sjakk styres av mindre enn to dusin regler, men disse reglene byr igjen på et vel av trekkvariasjoner som menneskeheten fortsatt ikke har kommet helt til bunns i. John H. Holland⁷⁰ sammenfatter de interessante og ofte uforutsigbare potensialet i slike regelverk under begrepet *emergens*. Ordet er delvis selvforklarende, og kan oversettes med ”å komme ut av,” eller ”utledes av” (noe). En viss *emergens* er til stede i de aller fleste spill, siden spillene, i følge både Huizinga og Callois, forutsetter grunnleggende regler. Ved hjelp av disse abstrakte byggesteinene kan man danne nye, interessante sammenhenger.

Holland har bakgrunn som matematiker, og skildrer strukturene i spillene som trær, eller eventuelt busker.⁷¹ Veksten bunner i *the initial state*, den metaforiske *rota*, og går via *stammen* til *greinene*, altså utviklingen som direkte kan utledes fra *rota*. Disse forgreiner seg ytterligere i nye *kvister* og ender opp i *bladene*, som utgjør *the ending states*. Med forholdsvis få regler kan man således få et spill med et nærmest uendelig antall kombinasjoner. Utviklingen av forgreiningene innen spillet blir snart svært vanskelig å forutse. Viktig å merke seg er at *emergens*, ifølge Holland, er mer enn helheten man får ved å legge sammen delene: ”Emergence is above all a product of coupled, context-dependent interactions. Technically, these interactions *cannot* be obtained by summing the behaviours of its constituent parts,” skriver Holland⁷².

Slik er det for eksempel umulig, ifølge Holland, å beregne oppførselen til en maurkoloni ved å studere den individuelle, gjennomsnittlige mauren, og det er likeledes umulig å komme fram til strategier i et brettspill ved å nedtegne mulige bevegelser til brikkene, på grunn av det til dels komplekse samspillet mellom enkeltelementene

Harvey Smith bringer Hollands tanker videre inn i dataspillverdenen. Smith var hovedutvikler bak spillet *Deux Ex*, og omtaler i artikkelen ”The Future of Game Design” hvordan han ser for seg videreutviklingen av *emergensen* i spillets oppfølger. *Emergens*, i Smiths forstand,

⁷⁰ Holland 1998

⁷¹ op.cit.: 34-40

⁷² op.cit.:121-122

betegner særlig brukerstrategier, utledet av spilllets grunnregler, som spillutviklerne selv ikke hadde kunnet forutse. Fra Smiths utviklerståsted utgjør er slik emergens ønskelig – det vil være et gledelig vitnemål om et vellykket spill. Et naturlig siktemål for det neste spillet i serien (som kom ut i 2003)⁷³, ville dermed være å nettopp rendyrke et grunnsystem som kunne by på omfattende, emergente alternativer. Motstykket til et slikt system, vil, ifølge Smith, være å la spillet være lineært eller bare la det inneholde et visst antall forgreininger – noe han litt nedsettende omtaler som ”hermetiske løsninger”. Dette er fordi de utvalgte forgreiningene vil bunne i forhåndsprogrammerte, planlagte prosesser, snarere enn i simulasjon og et ”ekte” emergent system. Smith ser for seg at framtidige spill i langt større grad vil tilby en dypere simulasjon, slik at brukeren i større grad vil kunne realisere sine valg.

Jesper Juul nærmer seg området noe annerledes enn Smith når han kategoriserer spillene etter *to* grunnstrukturer: *emergens* og *progresjon*.⁷⁴ I Juuls forstand er emergens den erketypiske spillstrukturen, hvor et begrenset regelverk utgjør fundamentet for et stort antall variasjonsmuligheter – enten det er i kortspill, brettspill eller dataspill.

Progresjonsstrukturen er av nyere dato, og fikk sitt gjennombrudd med de første databaserte eventyrspillene. I korte trekk går den ut på at brukeren må foreta et sett med forhåndsdefinerte handlinger for å nå det endelige målet. Quest-ene vil nødvendigvis stå sentralt i slike spill. Denne sekvensen blir nødvendigvis i stor grad diktert av spillutvikleren. En vanlig kritikk mot denne type strukturer er at den får et preg av å være som et ensrettet jernbanespor. Selv om handlingen skulle forgrene seg, er den videre utviklingen likevel forutbestemt.

Juuls tommelfingerregel for å skille mellom progresjons- og emergensdrevne spill, er at den første gruppen har lineære walkthrough-løsninger tilgjengelig, mens de mer emergente spillene mangler en absolutt løsning, og derfor kun har veiledende strategier.

Juul kritiserer Harvey Smith for omtalen av emergens som ”brukeroppførsel utviklerne ikke har forutsett”. En slik fortolkning vil i følge Juul knapt være anvendelig en analytisk tilnærming, siden den forutsetter psykologisk, om ikke sannsigersk, innsikt i spillutviklernes

⁷³ *Deus Ex: Invisible War* fikk imidlertid blandede kritikker da det kom ut, se for eksempel <http://www.mobygames.com/game/sheet/p.3/gameId,11253/>, så det kan diskuteres hvorvidt Holland lyktes med sine emergente visjoner.

⁷⁴ Juul 2003a

forventninger til brukerne. Og etter Juuls mening, er det faktum at utvikleren ikke har forutsett et handlingsalternativ, heller ikke emergens i seg selv.

Med utgangspunkt i Hollands emergensdefinisjon, trekker Juul inn Mark A. Bedaus skille mellom *sterk* og *svak* emergens.⁷⁵ I sterk emergens er det høyere nivået autonomt og i prinsippet umulig å avlede fra det nedre nivået. Med svak emergens er det derimot mulig å regne ut hvordan helheten vil fortone seg ut i fra delene, ved å gå veien via simulasjon.

Dermed ender Juul opp med kategorier av ”åpne” og ”lukkede” dataspill. De åpne spillene har typisk utviklet seg fra actionspill, mens de lukkede stammer fra de tidlige eventyrspillene som for eksempel *Adventure*. En del spillformer plasserer seg, ifølge Juul, i en mellomposisjon. Dette gjelder for eksempel MMORPG-er⁷⁶, slik som *Everquest*, samt MUDs. Antakelig vil også mange enbrukerbaserte rollespill kombinere trekk fra det åpne så vel som det lukkede; det emergente og det progresjonsbaserte.

Viktig å merke seg er at et ”åpent” system ikke nødvendigvis garanterer spillemessig uforutsigbarhet. Brukernes spilling følger gjerne vante stier. I rollespillet streber man for eksempel etter å forbedre karakteren ved å utføre quest-er og ved å nedkjempe monstre – en helhetlig progresjonstrategi som ikke er direkte nedfelt i regelverket, men som likevel synes fornuftig ut i fra grunnreglene.

2.2.7. Spillernes typologi

Når spiller- eller brukertyper skal kategoriseres, er det vanskelig å komme utenom Richard Bartles kortstokktypologi⁷⁷. Inndelingen i hjertes, kløver, ruter og spar, eller *socialisers*, *killers*, *achievers* og *explorers*, er riktignok grovkornet, men likevel effektiv den dag i dag. I min oversettelse blir de fire typene til noe slikt som ”pratmakere”, ”mordere”, ”skattejegere” og ”utforskere”. De fire kategoriene er delvis selvforklarende: En spiller av *socializer*-typen prioriterer den sosiale kontakten med andre spillere gjennom (som regel) utenomprat, *killers* er fåmælte, aggressive og gjerne sadistiske, *achievers* ønsker makt og berømmelse innen spillet, mens utforskerne søker etter smutthull i regelverket og nye måter å spille spillene på.

⁷⁵ Bedau 1997 ifølge Juul 2003a

⁷⁶ Massive(ly) on-line role-playing games. Dette er flerbrukerbaserte rollespill hvor ofte flere tusen brukere befinner seg i spillverdenen til enhver tid.

⁷⁷ Bartle 1996

Bartle understreker at det dreier seg om idealtyper, og at spillere sjelden holder seg konstant til én kategori.

Bartle brukte i sin tid typologien på MUDs, men den lar seg like gjerne overføre på andre typer flerbrukerorienterte spill, slik som MMORPG-er. Den er ikke like anvendelig på enbrukerrollespill, hvor det sosiale elementet er mindre framtrедende. Men med noen enkle håndgrep kan den tilpasses. Enbrukerrollespill gir for det første lite rom for hjerte-kategorien; *socialisers* eller ”pratmakere”. De datastyrte NPC-ene som befolker spillverdenen mangler evnen til å kunne føre interessante, men dagligdagse samtaler med brukeren, slik *socializer-en* kanskje ville forlange. NPC-ene tar sjelden kontakt på eget initiativ, men er snarere til for å gi respons på de quest-relaterte samtaletemaene brukene måtte ta opp. ”Samtalene” med NPC-ene dreier seg om jakt på essensiell informasjon, heller enn småprat. De datastyrte innbyggerne i spillverdenen har altså et begrenset virke. Hvorvidt de er interessante for brukeren, avhenger om de kan gi viktig informasjon eller tilby objekter som kan komme til nytte seinere i spillet. Som samtalepartnere har de minimal verdi, og derfor er NPC-er i enbrukerbaserte rollespill tilsynelatende uinteressant selskap for en gjennomført *socialiser-spiller*.

På den annen side er ikke enbrukerrollespill nødvendigvis usosiale. For eksempel kan en kameratflokk samles foran datamaskinen i en kollektiv innsats, hvor en av dem spiller og de andre fungerer som rådgivere. James Newman⁷⁸ er blant dem som tar til orde for at hjelpen fra slike sekundære brukere også må regnes som del av gameplay-et.⁷⁹

Bartles tre øvrige kategorier ser derimot ut til å kunne brukes om enbrukerrollespill – skjønt *killer*-brukere nok må begrense seg til å drepe datastyrte skapninger, og *achiever-ne* må forholde seg til ikke-menneskelige konkurrenter (eller eventuelt skryte av sine bedrifter til venner og kjente i etterkant – for i dataverdenen er det vanskelig å finne intelligente skapninger å imponere). *Explorer-ne* på sin side vil kunne utforske spillverdenen som før.

⁷⁸ Newman 2002

⁷⁹ Men spilling med tilskuere innebærer ikke *socializer*-virksomhet etter Bartles definisjon, siden samtalene foregår utenfor spillet og hovedsakelig vil dreie seg om målrettede forsøk på å løse problemer innen spillverdenen.

2.3. Metode

Hvordan skal man så ta fatt på en dataspillanalyse? Umiddelbart er det få klare fremgangsmåter som melder seg. Å analysere dataspill på en vesentlig utfordring bare i å finne et utgangspunkt. Akkurat som dataspillteorien fortsatt er under utvikling, fins det likeledes knapt av dekkende metodiske retningslinjer å forholde seg til.

I tillegg har hvert enkelt spill gjerne et stort antall aspekter som hver for kunne trenge sin egen tilnærmingstype. Elementer som lyd, musikk, grafikk, grensesnitt og ikke minst det noe abstrakte begrepet *gameplay* kan alene være en hovedoppgave verdig, og da har jeg ennå ikke nevnt de mange mulige samfunnsvitenskapelige og psykologiske tilnærmingene: "When faced with the rich and varied world of digital games, it is hard to think of a subject or discipline that *could not* in some way be used to study the field," skriver Espen Aarseth.⁸⁰

Når jeg så skal ta for meg de to eksemplene til denne oppgaven, må jeg nødvendigvis forsøke å skille ut noen hovedelementer som analysen kan hvile på. Det første som falt meg inn i forhold til problemstillingen, var å vektlegge følgende tre aspekter i analysen:

- 1) *Gameplay-et*
- 2) Oppbygningen av karakteren og dennes iboende potensial.
- 3) Bakgrunnsoppdraget og hvilke begrensninger denne legger på valgfriheten innen spillet.

Ved nærmere ettersyn, så jeg at dette var nær det samme Aarseth foreslår i sin egen metodeartikkel; *Gameplay*, *Game-structure* og *Game-world*.⁸¹ Til forskjell fra Aarseth, legger jeg spesifikk vekt på utviklingen av karakteren, samt hvilke konsekvenser en mer eller mindre fastlåst bakgrunnsoppdrag får for *gameplay-et*. Imidlertid fins det en stor grad av begrepsoverlappning. For eksempel synes det vanskelig å se *gameplay* helt isolert fra de strukturelle og romlige aspektene i spillene. Men først og fremst trenger *gameplay*-begrepet en utdyping – de to andre begrepene kommer jeg nærmere inn på under den spesifikke analysen i kapittel 3.

2.3.1. Gameplay

Gunnar Liestøl blant dem som har trukket fram *gameplay*-begrepet som en konseptuell ressurs for en dataspillanalyse.⁸² For Liestøl utgjør *gameplay-et* den mest fundamentale

⁸⁰ Aarseth 2003

⁸¹ op.cit.

⁸² Liestøl 2003

kvaliteten ved et dataspill, og representerer mulighetene til manipulasjon som ligger latent i et dataspill. Det er selve *spillingen*. Uten dette elementet reduseres spillene til ”noe pent å se på”. Ordet er sammensatt av begrepene *game* og *play*, er unikt for dataspill, og er fellesnevneren for en rekke underliggende aspekter. *Gameplay* beskriver kort sagt brukerens handlinger innenfor spillets rammeverk av regler, objekter og oppgaver. Liestøl mener *gameplay* må regnes som spillutviklernes språklige uttrykksform innen spillet, og som begrep hører det derfor hjemme på produksjonssiden. Som konsept kan *gameplay*-et imidlertid transporteres fra dataspillproduksjonens område over til forskernes analytiske verden, mener Liestøl, og kan således bli konstruktivt. *Gameplay*-begrepet er ifølge Liestøl en mulig innfallsport til å omforme eksisterende humanistiske tilnærminger til så de kan gjelde for dataspillene, og kanskje kan en slik metodologisk hybrid være løsningen for mange dataspillanalyser. Liestøl søker på den måten å bygge en bro mellom tradisjonell narratologisk analyse og ludologenes innprentinger om å legge vekt på spillenes performative aspekt.

Men i mine øyne får Liestøl problemer allerede i definisjonen av *gameplay*. Rett nok er det klart at det dreier seg om spillets performativitet, men likevel synes *gameplay* i Liestøls forstand å være svært sammensatt fenomen som det er vanskelig å komme fram til en felles forståelse av. En annen mulig innvending er at *gameplay*-et ikke bare er den fundamentale kvaliteten ved et spill – det *er* spillet, og blir derfor et altfor generelt utgangspunkt. Liestøl selv forsvaret imidlertid en viss vaghet under tilnærmingen:

I believe indistinction and blurred edges are exactly what we need when we invent and develop innovative uses of concepts in new and different contexts. Blurred edges and fringe areas are inherent and important aspects of most concepts and their application. When we are moving beyond the well known and on to the new and not yet known, these “areas” become useful and creative exactly because of their vagueness.⁸³

Selv kommer jeg til å behandle *gameplay* som *spilling*, altså det som i rollespilløyemed innebærer å styre en karakter i en spillverden. Jeg tenker her først og fremst på brukerens aktive medvirkning via den tidligere omtalte (kybernetiske) feedback loop-en, men jeg velger også å inkludere for eksempel lagringsmulighetene inn i *gameplay*-begrepet. *Spilling* baserer seg igjen på *valg*, og altså kommer jeg til å se på hvilke muligheter karakteren har til å uttrykke seg innen omgivelser som dels er forhåndsprogrammerte, og som dels baserer seg på emergens. Det trolig her jeg vil finne de mest interessante kontrastene til de penn- og

⁸³ Liestøl 2003

papirbaserte spillene, som i teorien – og så lenge spillerne er enige – kan utvides og omstruktureres nesten fritt.

2.3.2. Erfaring gjennom praksis

Espen Aarseth⁸⁴ nevner videre tre hovedmåter å nærme seg spill på: Den første er å studere regler, design og indre mekanikk i spillet, for eksempel ved å snakke med spillets utviklere. Jeg slo fra meg denne tanken på et tidlig tidspunkt, fordi informasjonen herfra trolig vil være subjektivt farget av all den tid utviklerne i henholdsvis Bioware og Bethesda Softworks har tilbrakt med å lage de respektive spillene. Ei heller kjenner jeg noen nøytral gruppe av programmerere som vil ha tid eller mulighet til å hjelpe meg innenfor en slik teknisk tilnærming. Å nærme seg spillets programmeringsspråk på egenhånd er utelukket, siden jeg har min bakgrunn som *bruker*, og har liten, om ikke minimal, kjennskap til dataspillenes programmerte indre. Dessuten er dette i første rekke en medievitenskaplig oppgave, og å ta for seg programmeringsspråk i detalj ville bringe oppgaven over på informatikkfagets marker.

Dernest, skriver Aarseth, kan man observere andre spille. Denne metoden klinger bedre i mine ører, men vil være relativt tidkrevende og kanskje også frustrerende passiv. Innen flerbrukerspill kan man tenke seg en middelvei, hvor forskeren rett nok logger seg på med en karakter, men forblir ikke-deltakende i rollen som en observerende flue på veggen.

Enbrukerrollespill-universet rommer, som navnet sier, bare én bruker om gangen, og har dermed ikke plass til slike ekstrapassasjerer. Løsningen ville vært å finne et spredt utvalg av *Morrowind*- og *Baldur's Gate*-brukere som var villige til å la seg observere under spillingen. Men siden jeg ikke har ressurser til å samle disse på ett sted, ville dette vanskelig latt seg gjennomføre. I tillegg ville jeg ikke hatt noen garanti for at de eksperimenterte med spillene til sitt ytterste, slik ønskelig var.

Den tredje hovedmåten for en analyse, etter Aarseths metodiske typologi, vil være å spille spillet selv. Dette var min favoriserte metode fra starten av. De umiddelbare fordelene med å foreta analysen ut i fra egen spilling, er at jeg får en førstehåndsopplevelse av hvordan *gameplay*-et arter seg. Slik vil jeg tilsynelatende få erfaring som ellers vil gå en blott observatør hus forbi. Mange av fasettene ved spillingen lar seg trolig ikke erfare med syns- eller hørselssansen, de må *føles*. Som Aarseth skriver:

⁸⁴ Aarseth 2003

If we have not experienced the game personally, we are liable to commit severe misunderstandings, even if we study the mechanics and try our best to guess at their workings. And unlike studies of films and literature, merely observing the action will not put us in the role of the audience. When others play, what takes place on the screen is only partly representative of what the player experiences. The other, perhaps most important part is the mental interpretation and exploration of the rules.⁸⁵

En annen fordel ved å spille selv, er altså at jeg selv vil kunne prøve ut mine ulike innfallsvinkler direkte på spillet. I mitt tilfelle kjente jeg begge spillene fra tidligere spilling, og hadde vært gjennom hovedoppgdragene i hvert av dem minst en gang. Dette var riktignok gjennom lystbetont fritidsspilling, på si av de akademiske gjøremål jeg syslet med på det tidspunktet, men i alle tilfeller ga det meg fordelene av å kjenne til spillene allerede før arbeidet med oppgaven tok til.

Her er det på tide å forsøksvis definere meg selv som spillertype. Hvis jeg skal bruke Bartles typologi, er jeg etter egen mening å betrakte som en blanding av *explorer* og *achiever*, kanskje med hovedvekt på den eksperimenterende utforskerdelen. Men i alle rollespill som jeg har spilt – og likt – har jeg samtidig bestrebet meg etter å komme meg gjennom main quest-et, lik en god *achiever*. Jeg er sjelden en *killer* i den grad at jeg begår alvorlige etiske overtramp i spillverdenen – i så fall er det for å eksperimentere, og ikke av pur drapslyst. Juks i rollen som *cheater*⁸⁶ begår jeg vanligvis bare når jeg står helt fast.

Jeg innser at overgangen fra å være en vanlig bruker til å skulle forske på de samme objektene kan bli problematisk. Tilnærmingen er på mange måter en annen. Når jeg nå skal forske på spillene, må jeg nødvendigvis ta et grundigere dypdykk ned i spilluniverset enn hva som er *comme-il-faut* for en bruker som kanskje kun er ute etter den formodentlige fornøyelsen og selvbekreftelsen det er å runde hovedoppgdraget. Spillingen er ikke lenger blott til lyst og for gøy, den har en hensikt, som i mitt tilfelle er å granske databaserte enbrukersspill. Imidlertid vil jeg kunne ta utgangspunkt i viljen min til å *utforske*. På den annen side vil også vanlig fritidsspilling, etter det jeg kan se, innebære en viss analytisk virksomhet – og jeg ser for eksempel lite i veien for at ikke en *explorer*-spiller ikke skal kunne anvende nysgjerrigheten sin også innen akademisk dataspillforskning. .

Jeg vil videre betegne meg selv som en noenlunde erfaren bruker av databaserte rollespill. Denne erfaringen mener jeg kan komme til god nytte i denne oppgaven. Siden slutten av

⁸⁵ Aarseth 2003

⁸⁶ *Cheater* foreslås av Aarseth (Aarseth 2003) som en femte spillerkategori i Bartles opprinnelige oppdeling.

1980-tallet har jeg prøvd et bredt utvalg av slike spill – fra *Ultima I* til *Morrowind*, og har tilegnet meg en viss forståelse av disses styrker og ulemper. Slik har jeg opparbeidet meg en viss analytisk utgangsposisjon, og vil trolig betrakte slike spill med et noe annet blikk enn en forsker uten egen fartstid som bruker av databaserte rollespill. Rent praktisk vil jeg ikke behøve like lang tid på å lære meg spillingen av hvert spill, og jeg vil også kjenne til en del av de rollespilltypiske begrepene fra før.

2.3.3. Når brukeren også blir forsker

Overgangen fra vanlig bruker til granskende forsker av de samme objektene er ikke uproblematisk. Kanskje kan min gamle affeksjon komme i veien, for i sin tid satte jeg stor pris på gameplay-et i både *Baldur's Gate* og *Morrowind* – hvert spill på sitt vis. Slik er det en viss mulighet for at jeg tar lett på spillenes svakheter. En annen fare er at jeg opptrer så verdensvant i spillverdenen at jeg overser nye og originale muligheter. Jeg vil forsøke å demme opp for denne faren så godt jeg kan, ved å hvile meg på teori og andre kilder. Grunnen til at jeg valgte nettopp disse to spillene som forskningsobjekter i utgangspunktet, var dog at jeg synes de interessante og underholdende representanter for sin sjanger. De er godt kjent i dataspillmiljøet, og ikke minst de strukturelt forskjellige fra hverandre.

Også på flere måter kan det være problematisk at jeg forsker på meg selv og min egen spilling. For det første har jeg ikke, som en enslig bruker, mulighet til å åpne alle dørene og utforske alle krinkelkrokene som to ganske omfattende spill kan tilby. For det andre vil forskningen min få et subjektivt snev, preget av min egen spillemåte, mine egne valg og mitt eget verdisyn – for eksempel på hva spillingen bør bestå av. Til en viss grad vil jeg som sagt forsøke å kompensere for disse punktene ved å supplere med spillinformasjon annenstedsfra – for eksempel internett. Men med hensyn til subjektiviteten, mener jeg det er nærmest uråd å kunne analysere et dataspill på en kjølig og nøytral måte. Dette vil gjelde for også alternative tilnærmingmåter, som ved å basere seg på andre brukere eller utviklerne selv.

I bunn og grunn er det, som Aarseth sier⁸⁷, kun to hovedtyper spillanalyse: *spilling* og *ikke-spilling*. Ikke-spilling synes ikke å være en gunstig framgangsmåte i seg selv, men beretninger fra andre brukere, nettbaserte walkthroughs og lignende kan imidlertid være et svært nyttig supplement.

⁸⁷ Aarseth 2003

2.3.4. Et spørsmål om teori

Mitt metodiske førstevalg vil altså være spilling og utforskning av *gameplay-et*. Akkurat som dataspillmetodologien er under utvikling, er det vanskelig å finne en helhetlig teorisk tilnærming til en dataspillanalyse. Av denne grunn kommer har jeg trukket en rekke begreper og teoretikere inn oppgaven. En bredt anlagt dataspillanalyse av i dag får tilsynelatende uvegerlig et lappeteppereg. Dette er ikke nødvendigvis en ulempe – Dermed oppstår også muligheten for interessante, teoretiske synteser.

I forhold til problemstillingen, vil jeg behandle både de tradisjonelle og databaserte rollespillene som systemer bygd over og basert på *quests*. Quest-er strukturerer spillene, og de gir også brukerne konkrete mål å arbeide mot.

Gameplay-et kan dessuten sees som produkt(er) av *emergens*, og som et resultat av muligheter som bunner i spillets grunnregler. Et *åpent* spill vil by på flest muligheter fra et *gameplay*-perspektiv, mens et lukket og progresjonsbasert spill høyst sannsynlig vil kunne by på den beste bakgrunnshistorien. På grunnlag av *emergens*begrepet kan det være interessant å undersøke hvilke brukere og hvilke karaktertyper som egner seg best i de to databaserte enbrugerrollespillene jeg har valgt ut, for regler innebærer normalt også *grenser*.

Penn- og papirrollespillene er mer fleksible i sine regelverk. Jesper Juul synes sågar penn- og papirspillene befinner seg i grenseland for hva som i det hele tatt er å regne som spill; ”because with a human game master, their rules are not fixed beyond discussion”, skriver han.⁸⁸

Jeg vil fortrinnsvis styre unna den narrative tilnærmingmåten til dataspill. I så måte slutter jeg meg til ludologiens synspunkt om at spillingen må sees som en performativ praksis, heller enn som en (ny) form for fortellinger, og at fokus bør rettes mot de muligheter brukeren har til utrykke seg innen spillverdenen. Rett nok kan bakgrunnshistoriene i spillene kanskje tolkes som en form for grovt skisserte fortellinger, men ved å fokusere på disse mister man blikket for det som er selve kjernen i dataspillene – nemlig *gameplay-et* og brukernes til dels uforutsigbare valg og prioriteringer. Lite tyder nemlig på at brukerne legger seg opp til narrative grunnprinsipper under spillingen. Aarseth beskriver hvordan brukeren av

⁸⁸ Juul 2003

kybertekster – og herunder dataspill – ikke bare fortolker, men også handler *konfigurativt*.⁸⁹ Brukeren treffer selv valgene om hvilke retning han eller hun skal ta videre, og omarbeider således innholdet i kyberteksten.

Jeg kommer altså ikke til å se på dataspillkarakterene som aktivt strebende aktanter i en historie, eller bruke andre narrativt funderte utgangspunkter. Isteden vil jeg fokusere på mulige *valg*. Med utgangspunkt i Bartles spillertyper, kommer jeg til å se på hvordan *achiever*- og *explorer*-typene øyensynlig henvender seg til forskjellige spilltyper innen enbrukerrollespill – førstnevnte vil nok få mest ut av en målrettet quest-struktur og progresjonsrettede spill, mens *explorer*-ne oppsøker den sterke emergensen.

⁸⁹ Aarseth 1997:64

3. Analyse

Siden oppgaven i hovedsak tar for seg to utvalgte dataspill sett i lys av de tradisjonelle penn- og papirspillene, skal jeg innledningsvis å ta for meg noen av de viktigste skillelinjene mellom en digital og en analog spillemåte. Her vil jeg legge særlig vekt på spillederens natur. Seinere i kapittelet går jeg nærmere inn på de to spilleksemplene.

3.1. *Fra papir til skjerm*

Ved første øyekast virker det forhastet å analysere det databaserte rollespillet som en egen uttrykksform. Til det er likhetene med forgjengeren, der terningbaserte rollespillet, for store. Tross sine mange inkarnasjoner, framstår det databaserte rollespill i mangt et henseende som en digitalisert avlegger av det opprinnelige *Dungeons and Dragons*, og det kan være fristende å trekke inn et begrep som *remediering* (slik jeg omtalte det i teorikapittelet.) Det vil etter hvert gå fram at databaserte rollespill har adoptert og omformet en lang rekke trekk fra penn- og papirsjangeren – særlig det quest-ene og det regelmessige – men samtidig inkorporerer elementer som er egne for datamediet.

Grunnpillaren i alle rollespill, analoge som digitale, er trolig muligheten til å forme en karakter ut i fra et sett med attributter og egenskaper. Når spillingen så begynner, kan brukeren perfeksjonere disse egenskapene i et mer eller mindre fleksibelt spillmiljø.

Terning- eller penn- og papirrollespill eksisterer den dag i dag side om side med de databaserte rollespillene, enda man kanskje skulle tro at selve spilleformen var utdatert. For selv de nyeste analoge rollespillene synes å blekne sammenlignet med sine digitale motparters audiovisuelle finesser. Hvis jeg går tilbake til klassisk spill som *Advanced Dungeons and Dragons* blir kontrastene enda tydeligere. Spillingen kan framstå som kummerlig og uengasjerende for en bruker som er vant til de moderne, databaserte rollespillenes brukervennlige eleganse. I et analogt *AD&D*-spill må både spillere og spilleder finne seg i en solid dose papirarbeid. Før det virkelige spillet kan starte, må karakterene skapes i en forholdsvis omstendelig prosess. I mange tilfeller er karakterskapingen så tidkrevende at det kan lønne seg for hver og en å lage karakteren ferdig på egenhånd, før spillerne i det hele tatt kommer sammen.

3.1.1. Drivende elementer i spillingen

Når spillingen starter, kan man forenklet si at tre elementer driver handlingen i et penn- og papirbasert rollespill:

- Spillederens fortelling
- Spillernes valg i henhold til fortellingen
- Terningkast – som avgjør utfallet av valgene

Listen kunne selvsagt vært lengre, men dette er ment å være et grunnriss.

Sett i forhold til det databaserte rollespillet, er det verdt å merke seg visse forskjeller.

Dataspillene har ingen fortellende og dømmende spillederfigur per se. Innen datarollespill i sanntid dominerer umiddelbarheten, og brukeren reagerer på visuelle stimuli *der* og *da*. I tillegg fungerer gir vekslende mikro-quest-er brukeren et konstant skyv. Når det ene quest-et over, er neste sjeldent langt unna. Denne litt heseblesende strukturen kan trolig forklares med at dataspillene må kompensere for, om ikke dekke over, mangelen av aktiv en spilleder. Sett i forhold til de penn- og papirbaserte spillene, blir derfor drivkreftene bak enbrukerrollespilling på datamaskinen noe annerledes. Her prioriteres blant annet:

- De visuelle omgivelsene på skjermen
- Brukerens valg av quest-er
- Resultatet av disse quest-ene – suksess eller nederlag.

De databaserte rollespillene har et tydelig *der og da*-preg, og de databaserte rollespillene har en vesentlig styrke i at utregningene er automatiserte og umiddelbare. Der en spilleder kanskje ville måttet stoppe spillingen for å ta fram kalkulator og blyant, kan datamaskinen regne ut tilfeldigheter på rappen. For øvrig fins sjelden noen mellomting mellom det vellykkede og en fiasko innenfor den oppstykkede quest- eller oppdragsstrukturen som regjerer i databaserte enbrukerrollespill. Fiasko betyr i de fleste tilfeller at brukeren må forsøke på ny – og hente inn et tidligere spill. Strukturen biter seg selv i halen, og synes symptomatisk for feedback loop-samspillet mellom menneske og maskin generelt.

Penn- og papirspillene er til sammenligning mer bedagelig anlagte, og baserer seg på samarbeid og arbeidsfordeling mellom gruppens medlemmer og i forhold til spillederen.

Mens spillerne håndterer hver sin spillerkarakter, tar spillederen på seg vekslende roller som monstre, medhjelpere, kjøpmenn og andre skapninger spillernes karakterer måtte møte under spillingen – det som i dataspillsjargong heter NPC-er.

I de tradisjonelle penn- og papirspillene fins ingen lagringsmuligheter, slik det gjør på datamaskinen. Dette har av naturlige årsaker. For det første vil det være teknisk vanskelig å innføre ”saving” og ”loading” i en overveiende muntlig spilleform. For det andre vil penn- og papirspillet iboende flerbrukernatur gjøre at enkeltspillere vanskelig vil kunne overstyre de andre, så om man skulle tenke seg at man kunne ”load”, måtte dette vært ut i fra enstemmige beslutninger.

Hvis en rollekarakter dør i et penn- og papirrollespill, må det lages en ny. Dette vil være frustrerende for spilleren det gjelder. Den åpenbare løsningen er at spillet styres med et visst skjønn, og bestreber seg for å holde spillerne sine i live. For eksempel kan han eller hun forsiktig fraråde dem å gjøre det mest åpenbart idiotiske en gitt situasjon.

3.1.2. Spillederens styrende hånd

Jeg ser det dessuten som nødvendig å gå nærmere inn på spillederfunksjonen. I *The Art of Computer Game Design*⁹⁰ mener Chris Crawford at de terningbaserte rollespillene i sin tid utmerket seg ved å konstruere et komplekst system rundt spillederens dømmende rolle. Dermed slipper spillerne selv å måtte sette seg inn i innviklede regelsett – dette er spillederens oppgave. Samtidig nevner Chris Crawford to begrensninger ved terningbaserte rollespill: For det første kan de ikke spilles alene, men krever nærværet av en spilleder, samt – ideelt – flere enn én spiller. For det andre mener Crawford at terningkasting og utregninger ofte gjør spillene lite engasjerende.⁹¹

I de tradisjonelle terningrollespillene har spillederen en kompleks rolle som forteller og veileder, så vel som Gud. Under spillet foretar spillerne handlingsvalg, hvorpå spillederen informerer dem om resultatet av handlingene i henhold til reglene. Spillederen står imidlertid relativt fritt til å endre historien underveis og tilpasse handlingen til spillernes valg, og likeledes tøyne reglene etter behov. Ian Livingstone definerer spillederen på følgende vis:

In D&D, the role of Dungeon Master (DM) is pivotal. He acts as a combination of referee, designer and God, providing the background and setting to the game, overseeing players' activities and generally keeping the game on course.⁹²

Her utelater Livingstone spillederens rolle som forteller, et aspekt jeg mener står sentralt i penn- og papirrollespillene. I D&D er det ikke minst den gode skildringen som gir spillet liv, og som appellerer til spillernes innlevelse. Siden spillederen også tar på seg rollen til

⁹⁰ Crawford 1982:32

⁹¹ op.cit., ibid.

⁹² Livingstone 1982:72

varierende NPC-er, får ofte det penn- og papirbaserte rollespillet et visst preg av improvisert skuespill som også de øvrige spillerne kan la seg rive med av..

Da rollespillet gjorde sitt inntog på hjemmedatamaskinene, gikk spillederen til å være en fysisk og synlig skikkelse til å være en mystisk, abstrakt og automatisert kraft som forsvant inn i spillverdenen. Den databaserte spillederen ble å finne overalt i skaperverket, lik i en panteistisk gudsforståelse. Den omstendelige terningkastingen var ikke lenger nødvendig, siden datamaskinen med den største letthet og diskresjon kunne regne ut ufallet av brukernes handlinger.

Fortellerfunksjonen til penn- og papirrollespillets spilleder ble mindre framtrædende i bakgrunnen i de databaserte spillene, etter hvert som de disse ble stadig mer visuelle. Verbal skildring trengtes ikke mer, siden verdenen lot seg beskue med det blotte øye. Verbal fortelling i de databaserte spillene skulle først og fremst komme til uttrykk gjennom de datastyrte NPC-ene, og eventuelt via fragmenterte sammendrag av "historien så langt" via tekst eller voice-over.

Datarollespillene kunne tilsynelatende by på en mer sømløs og intens spilleopplevelse enn sine terningbaserte, analoge forgjengere. På den annen side har dataspillene en uomtvistelig ulempe ved at quest-ene – selve byggesteinene for bakgrunnsoppdraget – ser ut til å måtte være forhåndsprogrammerte for å kunne fungere. Selvgenererende quest-er blir, slik de framstår i for eksempel *Daggerfall*, blir gjerne temmelig repetitive.⁹³ Datamaskinen evner rett og slett ikke å improvisere fram spennede historieførlop etter narrative prinsipper på egenhånd per i dag, slik blant andre Selmer Bringsjord⁹⁴ har påpekt.

For å sitere Espen Aarseth: "The computer is perfect for one of D&D's components: rule-based simulation – but, unfortunately, quite unsuited for the other – improvisational storytelling."⁹⁵ Det ultimate målet vil, ifølge Aarseth, være et databasert rollespill som integrere valgmuligheter inn i en interessant (bakgrunns)historie, men dette vil trolig ikke være mulig inntil man frambringer en kunstig intelligens i stand til å simulere en menneskelig spilleder.

⁹³ Som *Daggerfall*-bruker fant jeg imidlertid ut at man kunne load-e opp lagrede spill inntil et fristende quest åpenbarte seg.

⁹⁴ Bringsjord 2001

⁹⁵ Aarseth 2002

Noen av bakgrunnshistoriene tilbyr brukeren visse veivalg, men av praktiske grunner kan ikke historien forgrene seg geometrisk i et uendelig antall valgmuligheter. Programmeringen av et slikt spill vil etter alt å dømme være uendelig tidkrevende, og samtidig kreve en enorm lagringsplass. Dessuten vil det innebære at programmererne må legge inn en rekke stier som kanskje aldri trækkes opp av brukerne. Tendensen er derfor at eventuelle forgreininger i bakgrunnshistoriene enten er blindveier eller penses tilbake igjen på sporet mot den planlagte slutten.

I så måte vil det være interessant å se på hvordan forskjellige datarollespill illuderer uforutsigbarhet, og forsøker å skape en trivelig, imaginær tilværelse for brukernes varierende spillkarakterer. Det ideelle rollespillet bør være like spillbart for en fredsæl trubadur eller en tyvaktig, pragmatisk dagdriver som for en hardbarket, heltemodig slåsskjempe.

I en arbeidsrapport beskriver Torill Elvira Mortensen og Unni Mortensen de databaserte rollespillene på følgende måte:

Datamaskinen får i dataspillene en spillederrolle. Det vil si at den styrer det som skal skje[...] Dette er programmert inn på forhånd, og kan ikke uten videre endres. Den godtar ikke at brukeren snakker rollefiguren ut av situasjoner. Den gir imidlertid mulighet til å lagre, og gå tilbake og prøve på nytt.⁹⁶

Nå kan det innvendes at den datamaskinen ikke er den absolutte regenten i spillverdenen, og heller ikke styrer *alt* det som skal skje. Fra tid til annen – faktisk ganske ofte – lar datamaskinen brukeren velge retning, om enn på et mikronivå. For eksempel vil bestemmer brukeren i utstrakt grad hva karakteren skal spesialisere seg i, og dette vil igjen få innvirkning på hvilke tilnærminger brukeren tar i quest-ene.

Regelverket er forholdsvis eksplisitt og uforanderlig i databaserte rollespill. Grunnreglene kan vanskelig manipuleres, med mindre brukeren er kyndig i programmering. En av ytterst få muligheter til å forhandle med spillet, ligger i å justere vanskelighetsgraden. Denne muligheten er til gjengjeld å finne i en lang rekke databaserte rollespill, og bidrar til at tilsynelatende overkommelige monstre likevel kan la seg nedkjempe.

⁹⁶ Mortensen og Mortensen 2001:44-45

3.1.3. Definisjonsspørsmålet

Hva som egentlig er et rollespill er åpent for debatt. Det synes å være en tendens til at penn- og papirbaserte spillere nøler med å anerkjenne databaserte rollespill som en fullverdig representasjon av spillformen. Ian Livingstone mener begrepet "role-play" skriver seg til at spillerne interagerer med hverandre, lik skuespillere i et stykke⁹⁷. Livingstone baserer seg på penn- og papirspilling, og etter denne tradisjonelle definisjonen utelukkes de databaserte enbrugerrollespillene som "ekte" rollespill. Imidlertid ble hans *Dicing With Dragons* skrevet i en tid da de rollespill på dataplattformen fortsatt var på spedbarnstadiet.

Men også nyere litteratur assosierer rollespill med det analoge, og ser ut til å avskrive det databaserte spillet som en fullverdig form. 1999-utgaven av *Aschehougs og Gyldendals Store Norske Leksikon* definerer for eksempel *rollespill* som følgende:

Selskapsspill for to eller flere personer. Deltakerne sitter rundt et bord og tildeles i en bestemt (oppdiktet verden) hver sin rolleskikkelse med visse grunnleggende egenskaper. Innenfor denne rammen står de fritt til å improvisere og utforme skikkelsen og fortelle de andre hvordan de handler i bestemte situasjoner. [...]

Jeg mener dog spill som *Baldur's Gate* og *Morrowind* fortjener å bli analysert som rollespill. Selv om de er enbrugerbaserte, og dermed ikke involverer sosial samhandling i nevneverdig grad som i penn- og papirspillene, tilbyr de dog rollespillenes karakteristiske karaktergenerering. For om *Morrowind* overfladisk kan minne om en FPS, og om historien i *Baldur's Gate* har noe eventyrspillaktig over seg, er det likevel *karakterbyggingen* som er grunnpillaren i de to. De definerer seg som rollespill – blant annet – gjennom det de *ikke* er, og ved å tilby brukeren å definere karakteren fra grunnen av.

3.2. Om utvalget

Baldur's Gate og *Morrowind* er rollespillmotpoler i flere viktige henseender. Først kommer forskjellen i perspektiv. *Morrowind* opererer med et førstepersonssynspunkt og 3D-grafikk i *Ultima Underworld*-tradisjonen, mens *Baldur's Gate* skildrer handlingen på skå ovenfra i en såkalt trekvarts- eller isometrisk synsvinkel, slik som *Darklands*. Og *Morrowind* har én hovedkarakter der brukeren av *Baldur's Gate* kan styre opp til seks forskjellige karakterer.

Den tredje sentrale forskjellen er at *main quest-et* er svært nærværende i *Baldur's Gate*, mens den i *Morrowind* i større grad framstår som et valgfritt supplement. Bruken av bakgrunnshistorier og *main quest-er* er, etter min mening, noe av det sentrale å gripe fatt i, når

⁹⁷ Livingstone 1981:5-6

det narrative aspektet ved dataspill skal drøftes, og i så måte ser de to spillene ut til å by på interessante kontraster.

Begge de to spillene kunne på hver sin måte kalles revolusjonerende da de kom. *Baldur's Gate* fra 1998 var kanskje det første dataspillet til å lykkes med en effektiv og virkelig brukervennlig implementering av *Advanced Dungeons & Dragons*-reglene. Det relativt tungroddede systemet fungerte ved at det ble den skjulte basisen for et lettfattelig *gameplay*. Borte var den rundebaserte spillingen – *Baldur's Gate* foregikk i sanntid. Når spillet i tillegg hadde, etter datidens standard, glimrende grafikk og lyd, var suksessen sikret. *Baldur's Gate* nådde ut til de store masser av brukere i en grad knapt noe annet databasert rollespill hadde lyktes med. I ettertid har *Baldur's Gate* sågar blitt hedret som selve spillet som pustet nytt liv i det databaserte rollespillet etter at sjangeren angivelig hadde slumret i en årrekke.⁹⁸

Morrowind fra 2001 kunne på sin side et hvile seg på erfaringene fra to forgjengere. *Arena* tilbød en stor spillverden og et spillunivers som skilte seg fra den rådende *D&D*- og Tolkien-baserte standarden. Med *Daggerfall* ble logistikken mangedoblet. Spillverdenen var enorm, og talte visstnok mer enn 30.000 forskjellige byer, samt et bredt utvalg av lauger, fraksjoner og foreninger. *Daggerfall* var imidlertid også herjet av en rekke ”bugs”; programfeil som dels hindret spillet i å bli en kommersiell suksess. I *Morrowind* valgte derfor utviklerne i Bethesda Softworks å gå bort fra det digre, selvgenererte universet fra *Daggerfall*, til fordel for et mindre, men vakrere, mer detaljprogrammert og – ikke minst – mer feilfritt spilleareal. *Morrowind* ble straks etter utgivelsen hyllet som en klassiker av både kritikere og publikum. Spillet ser dessuten ut til å få ekstra levetid takket være det store tilbudet av brukerskapte, nedlastbare utbyggingsmoduler, eller *mods*, som modifiserer originalmaterialet.

Innen jeg kommer inn på den spesifikke analysen, vil jeg ta opp igjen quest-begrepet som er felles for begge spillene. Quest-et danner på mange måter fundamentet for spillingen i de to eksemplene jeg tar for meg i denne oppgaven. På makronivået er *main quest-et*, eller hovedoppdraget, dominerende. Dette gjelder både for *Morrowind* og *Baldur's Gate*. Main quest-et er fellesbetegnelsen på kjeden av oppdrag som vever seg rundt bakgrunns- eller rammehistorien i spillene, historien som karakteren er tiltenkt å følge spillene igjennom. Med bakgrunnshistorien tenker jeg på det grovt skisserte forløpet – som regel en kamp mot

⁹⁸ Se for eksempel <http://www.gamespy.com/articles/540/540065p1.html> [03.11.04]

ondskap – som vil kunne gjenfortelles etter at main quest-et er over. Det er særlig fra main quest og bakgrunnshistorie spillforskere med film- eller litteraturteoretisk bakgrunn finner stoff til å tolke spill som fortellinger.

Main quest-ene i de to rollespillene menger seg ikke med trivialiteter, og den typiske bakgrunnshistorien i et rollespill dreier da også seg nesten regelmessig om å redde verden fra en (absolutt) ondskap gjennom heltedåd. Susanna Tosca⁹⁹ mener som nevnt slike pompøse quest-temaer bunner i fantasiløshet, men samtidig kan man spørre seg om ikke rollespillene gir brukerne nettopp det de vil ha – muligheten til å agere helt og eneste håp for en hel verden. I tematikk er main quest-ene i de to spillene ganske like. Både i *Baldur's Gate* og *Morrowind* kommer det etter hvert for en dag at hovedkarakteren har en annen herkomst enn først antatt, og i begge spillene skal man hindre en ond, gudelignende skikkelse i å legge verden under seg. Jeg kommer nærmere inn detaljene i main quest-ene under den respektive analysen av spillene.

3.3. *Baldur's Gate*

Miljøet *Baldur's Gate* foregår i, er basert på *Forgotten Realms*-serien¹⁰⁰ – et *Dungeons og Dragons*-univers med tilhørende regelverk, karakterklasser og monstre. Som i det klassiske *D&D*, lar verdenen seg kanskje best beskrive som et sammensurium av historisk middelalder, folketro og nyere fantasilitteratur – særlig Tolkiens verker.

Baldur's Gate skiller seg fra *Morrowind* på to sentrale områder.¹⁰¹ For det første gir spillet kontrollen over seks karakterer, mot *Morrowinds* ene. For det andre er synsvinkelen på skrå ovenfra-og-ned, slik at brukeren kan betrakte karakterer og handling fra et eksternt ”kamera”.

⁹⁹ Tosca 2003

¹⁰⁰ Handlingen i *Forgotten Realms* foregår på den ”glemte” planeten Abeir-Toril, i et univers ikke ulikt jorden, hvor dverger, mennesker, alver og andre raser lever side om side. Det første *Forgotten Realms*-eventyret ble utgitt som en påbyggingsmodul til det analoge *Dungeons & Dragons* i 1985.

¹⁰¹ En tredje forskjell er at det faktisk finnes en [begrenset] mulighet til å spille *Baldur's Gate* som flerbrukerspill. Dette skjer ved at brukerne går sammen over nettverket eller internett og fyller opp gruppen med egne karakterer. Spillingen utgjør en mellomstasjon mellom enbrukerrollespill og MMORPG-sjangeren, ved at et lite kollektiv av brukere samarbeider innenfor en tett queststruktur med tilhørende bakgrunnshistorie. Jeg kommer ikke til å legge mer vekt på denne siden ved spillet. Flerbrukerfunksjonen i spillet bærer preg av å være et ikke helt fullendt prototyp, og har til dels fått har medført av kritikerne. (Se for eksempel anmeldelsen på <http://www.firingsquad.com/games/bgate/page5.asp>.) Mye av kritikken går på at gruppestrukturen ikke er tilrettelagt for brukernes individuelle handlinger – resten av medlemmene vil for eksempel måtte vente på at lederen skal gjøre seg ferdig i en butikk, og likeledes lytte seg gjennom andres samtaler. Derfor har jeg henvist flerbrukerfunksjonen til fotnotene, og vil i all hovedsak fokusere på *Baldur's Gate* som et samspill mellom datamaskin og [enkelt]bruker, heller enn som flerbrukeropplevelse.

Det resulterende *tre-kvarts-* eller *isometriske*¹⁰² skjermbildet gir en illusjon av dybde, men er i realiteten todimensjonalt. Tre-kvartsbetegnelsen kommer av at brukeren til enhver tid bare kan de tre av de fire sidene av for eksempel en bygning. Baksiden, den såkalte *fjerde veggen*, vil alltid forbli skjult. Via det isometriske perspektivet kan karakteren bevege seg fritt omkring på spillebrettets bakkeplan.

Ifølge Poole,¹⁰³ fikk det isometriske perspektivet sitt gjennombrudd med skytespillet *Zaxxon* i 1982. Foruten å være foretrukket synsvinkel i sentrale gruppebaserte rollespill som *Darklands* og *Baldur's Gate*, brukes det isometriske perspektivet i dag hyppig innen *real time strategy*-sjangeren av dataspill, slik som i *Warcraft-* og *Command and Conquer*-serien. Felles for dem alle, er at de på hver sin måte involverer større slag, heller en kamp mann mot mann (eller mann mot monster). Synsvinkelen gir nemlig et overblikk som gjør at brukeren forholdsvis lett kan orientere seg i slagscener mot et stort antall motstandere på skjermen.

Hvis førstepersonsperspektivet *Morrowind* gir assosiasjoner til å sitte bak dashbordet til et bevæpnet kjøretøy (les: vehicular embodiment), framstår brukeren i *Baldur's Gate* som noe nær en dukkefører, hvor den databaserte musestyringen har overtatt for marionett-trådene. I stedet for at perspektiv og karakter er smeltet sammen, slik som i *Morrowind*, styrer brukeren et eksternt "kamera" som svever i god høyde over spillebrettet. Dette kameraet kan dirigeres uavhengig av hvor karakterene måtte befinne seg, og kan således brukes til å sonde terrenget med lik et guddommelig øye. For å avhjelpe orienteringen, har hvert skjermbilde også et minikart som viser karakterenes posisjoner.

Den isometriske representasjonsformen sier kanskje mer om spillingen enn man skulle tro i utgangspunktet. *Baldur's Gates* eksterne synsvinkel fører til at brukeren har full oversikt over hvor karakteren(e) befinner seg i forhold til omgivelsene, og gjør det lett å orientere seg innen hvert enkelt skjermbilde, eller "rom" – bortsett fra når karakterer er skjult bak den "fjerde veggen". Perspektivet vitner dessuten om hvor *Baldur's Gate* har mye av sine aner. En lignende isometrisk tredjepersonsframstilling ble nemlig brukt av den lange rekken konkurrerende, grafiske eventyrspill som ble utgitt av spillutviklerne Sierra og Lucasfilm på

¹⁰² Ifølge Poole (Poole 2000:133) kan "isometrisk" oversettes med "konstant målestokk". Isometrisk projeksjon i arkitektonisk forstand vil si at alle horisontale linjer tegnes i tretti graders vinkel i forhold til det horisontale projeksjonsplanet.

¹⁰³ Poole 2000:133.

1980- og 1990-tallet. I likhet med eventyrspillene er spillverdenen i *Baldur's Gate* også strukturert i "rom" som må utforskes separat. Disse rommene kan variere fra små interiører via katakomber til ganske omfattende skog- og slettelandskap, men alle har de et begrenset areal. Grappa med karakterer vil før eller siden nå enden på skjermbildet, som enten består av en ugjennomtrengelig barriere, eller inneholder en passasje videre til neste rom. For å redusere reisetiden, er det dessuten mulig å gå direkte tilbake til tidligere besøkte rom via et oversiktskart.

Jeg har også nevnt hvordan de fleste rollespill har quest-strukturen til felles eventyrspill, og *Baldur's Gate* baserer seg på en eventyrspillaktig utforskning. Store deler av spillet arter seg som noe nær en kriminaletterforskning, idet brukeren i utgangspunktet skal finne ut av hva som har forårsaket den prekære mangelen på jern langs the Sword Coast.

3.3.1. Karakterdannelse og moralske veier



Figur 2: Karaktergenereringen i Baldur's Gate baserer seg på AD&D-standarden. Skjermbildet viser rasevalg-menyen.

I forkant av selve spillingen av *Baldur's Gate*, skaper brukeren seg en karakter. Dette skjer, typisk nok, ved at en sum attributtpoeng fordeles på styrke, smidighet, konstitusjon, intelligens, visdom og karisma – alt standard *D&D*. I grove trekk er dette de samme attributtene som karakterene i *Morrowind* bruker. Deretter plukker brukeren ut en rase; for eksempel alv, dverg eller menneske, og velger seg en klasse. Det er mulig å skape en såkalt *multi-class-character* som kombinerer ferdigheter fra to klasser, men den mest effektive løsningen i *Baldur's Gate* er trolig å spesialisere seg, enten det er som kriger, trollmann, prest eller noen av de andre klassene. Klassen bærer med seg visse begrensninger. Krigere kan ikke bruke trylleformularer, og magikere kan for eksempel ikke bære rustning. I tillegg velges disposisjon, den moralske legningen ikke bare hovedkarakteren, men også bikarakterene besitter.

I utgangspunktet er godhet og heltedåder den letteste veien å følge i *Baldur's Gate*. "Onde" karakterer blir lett stående sørgelig alene med sin asosiale disposisjon, og i hvert fall hvis de går amok slik som i det kommende eksempelet. Skurkaktige alliansepartnere er det få av, og de fleste forhåndsprogrammerte quest-ene er innrettet mot en "god" spillestil. Et mulig alternativ for den "onde", eller rett og slett annerledes tenkende brukeren, er å definere sine egne quest-er. Her kan det trekkes en parallell til Gonzalo Frasca,¹⁰⁴ som beskriver hvordan brukerne av byplanleggingssimulatoren Simcity gjerne finner på egne siktemål, slik som å bygge en stor by, en pen by og så videre. Til forskjell fra SimCity har *Baldur's Gate* forhåndsdefinerte oppgaver, eksempelvis å nedkjempe Sarevok, men brukerne har tilnærmet den samme muligheten til å skape sine egne oppdrag. En tyv i *Baldur's Gate* kan for eksempel sette som mål å plyndre hvert eneste tilgjengelige hus i spillet. De mer morderisk anlagte vil kunne gå inn for å utradere hele bybefolkninger. Den klare ulempen med å skape seg sine egne quest-er, vil nødvendigvis være at et databasert rollespill som *Baldur's Gate* har et programmert og lite fleksibelt rammeverk som ikke alltid er med på notene til en eksperimentell bruker, særlig ikke når spillet i utgangspunktet legger opp til en forholdsvis stramt main quest. Slik kan brukerens fantasi vanskelig få fritt spillerom, og selve prosjektet får gjerne et uinteressant snev over seg. Selvdefinerte quest-er mangler for eksempel den narrative pay-off som blir mange av de forhåndsprogrammerte quest-ene til del.

¹⁰⁴ Frasca 1999

3.3.2. Gruppespilling



Figur 3: De seks brukerkarakterene samarbeider om å nedkjempe en flokk kjempeedderkopper.

Gjennom spillingen verver brukeren opp til fem følgesvenner eller bikarakterer som ledsager hovedkarakteren. Den første er Imoen, hovedkarakterens yngre kusine. Hun har fulgt etter hovedkarakteren på avstand, og kommer til hjelp etter at Gorion er drept av Sarevok. Imoen har bakgrunn som tyv¹⁰⁵ og kan således via sine ferdigheter supplere en hovedkarakter som kanskje har sine fremste innen kamp eller magi. Men hvis brukeren ikke har behov for Imoens ferdigheter, og kanskje allerede har en tyv i hovedkarakteren, kan Imoen avvises. I et enbrugerrollespill som *Baldur's Gate* er spillstrategiske hensyn på mange måter tykkere enn blod. Her kan dessuten NPC-en Imoen skilles fra bikarakteren Imoen. Jeg utdyper: Imoen figurerer som NPC all den tid hun ikke er opptatt i brukerens gruppe av følgesvenner. I denne rollen er hun en samtalepartner, og kaster blant annet lys over brukerkarakterens barndom i Candlekeep. Som bikarakter inntar Imoen en noe annen funksjon. Bikarakterene er ikke tilgjengelige for samtaler. Imoen og de øvrige bikarakterene ytrer imidlertid spredte replikker

¹⁰⁵ I rollespillhenseende betyr ikke dette nødvendigvis at Imoen har en kriminell, samfunnsfiendtlig legning, men snarere at hun behersker generelle tyveferdigheter, slik som dirking, sniking, feller, "backstabbing" og lommetyveri.

under spillingen, fra kamputrop til mer generelle kommentarer. (Også hovedkarakteren har sin egen stemme, men gir sjeldnere lyd fra seg enn sine partnere) Hver og en av dem har dessuten en biografisk beskrivelse som er tilgjengelig via menysystemet. Slik krystalliseres på sett og vis en sett med forskjellige personligheter – fra den beskjedne krigeren Khalid til den enfoldige barbaren Minsk – hvis viktigste funksjoner er å underholde brukeren under spillingen.¹⁰⁶

Bikarakterene er brukerkarakterens våpenbrødre og –søstre, og skal ideelt sett utfylle hverandre i en kombinasjon av rå kraft, smidighet og magi. Noen eigner seg til nærkamp, mens andre kan skyte piler eller kaste trylleformularer fra trygg avstand. Sammensetningen av karaktertyper er i utgangspunktet relativt fritt. Man kan tenke seg en gruppe bestående av kun trollmenn, eller kun av ”god” eller ”onde” karakterer. Reisefølget kan imidlertid ikke til noen tid telle mer enn seks karakterer, og selve utvalget er begrenset til omkring 25 forhåndsprogrammerte ”personligheter”.

Spillet fortsetter selv om en av bikarakterene skulle bli drept. Ved hjelp av en trylleformular vekke kan brukeren i de fleste tilfeller vekke vedkommende opp fra det døde. Hvis dette ikke er mulig eller ønskelig, kan brukeren eventuelt verve en ny følgesvenn når muligheten byr seg. De forskjellige vertshusene er ofte gode steder for å verve nye kompanjonger. Verre er det om den egendefinerte hovedkarakteren skulle miste livet. Siden hele bakgrunnshistorien vever seg rundt denne, kan spillet tilsynelatende ikke fortsette uten ham eller henne. Hvis hovedkarakteren bukker under, må brukeren gjenopprette et lagret spill eller starte helt på ny.

Kanskje kan dette tolkes som en diskriminering av de bikarakterene. Like mye som hovedkarakteren står bikarakterene under brukerens kontroll, men de har ingen egenverdi i bakgrunnshistorien slik hovedkarakteren har det, og kan derfor ofres – for eksempel for at hovedkarakteren skal komme ut av en vanskelig situasjon. Men i stedet for å være uttrykk for en urettferdig overmennesketankegang, kan det vel hende at disse forskjellene i karakterverdi kommer av spilltekniske hensyn. Tross alt bygger spillet opp til det endelige møtet mellom hovedkarakteren og dennes onde halvbror. Opprullingen av historien er trolig den viktigste drivkraften bak spillingen i *Baldur's Gate*, og trolig også spillets forse. Om det hadde vært

¹⁰⁶ I etterfølgeren *Baldur's Gate II: Shadows of Amn* (2000) har bikarakterene fått en ansiktsløftning, ved at de inviterer hovedkarakteren og hverandre til dialoger under spillingen. Noen av dem passer overhodet ikke sammen, og vil krangle uavlatelig. Andre finner tonen langt bedre – faktisk kan det oppstå forhold mellom hovedkarakteren og bikarakterer av det motsatte kjønn.

mulig å spille videre med de andre karakterene etter at hovedkarakteren hadde falt i fra, ville spillet trolig blitt redusert til spredte enkeltoppdrag som brukeren kanskje knapt nok hadde følt seg motivert til å gjennomføre.

Enten brukeren styrer karakterene hver for seg eller som en kollektiv gruppe, lyster de det minste vink. En artig variant av denne altomfattende kontrollen kommer ved at brukeren via menysystemet kan tildele karakterene såkalte ”scripts”, altså et automatisk handlingsmønster i gitte situasjoner. Dette gjør at brukeren ikke vil måtte behøve å museklikke frenetisk på opp til seks karakterer i en trangt situasjon. Eksempelvis kan en karakter scriptes til å angripe alle fiendtligsinnede vesener i synsfeltet, eller til å kaste helbredelsesformularer over skadde kampfeller. Denne automatiseringen illustrerer ytterligere hvordan karakterene rent fysisk først og fremst framstår som viljeløse forlengelser av brukerens ønsker. Men her oppstår det imidlertid et interessant paradoks. Innledningsvis i spillet velger nemlig brukeren hovedkarakterens grunnholdning; god, nøytral eller ond, slik man også gjør i analoge *D&D*-spill. I *Baldur's Gate* er det ganske opp til brukeren hvor gjennomført karakteren skal leve ut sine predefinerte tilbøyeligheter, for siden spillet hovedsakelig er enbrukerbasert, er det knapt nok noen som vil etterprøve om spillestilen samsvarer med karakterens moralske utgangspunkt. En brukerkarakter som er forhåndsdefinert som ”kaotisk/ond” kan for eksempel slå over på den smale sti, hjelpe fattige enker og pliktskyldig spore opp bortkomne gjenstander for lite annet enn ryktepoeng og et par godord – og ingen av NPC-ene vil reagere. Det samme gjelder langt på vei i motsatt forstand. Gode karakterer behøver ikke være konsekvente til sin legning. Likevel er det viktig å merke seg at ikke brukeren kan oppføre aldeles tøylesløst. Bikarakterene i gruppa kan nemlig reagere hvis brukerkarakterens oppførsel, eller nærmere bestemt gruppas rykte, tar dramatiske vendinger i ”ond” eller ”god” retning. Gode handlinger øker summen av ryktepoeng, mens onde handlinger, slik som blind vold og åpent tyveri, vil føre til at den synker. Jeg valgte å teste hvordan selskapet til brukerkarakteren reagerte på en plutselig massakre.

3.3.3. Eksempel: En sosiopatisk vending

Gruppa mi, som på det tidspunktet bestod av hovedkarakteren, samt ferdamannen Minsk, krigeren Khalid, kriger-druiden Jaheira, trollkvinnen Dynaheir og presten Branwen, hadde kommet seg fram til the Iron Thrones hovedkvarter i hovedstaden *Baldur's Gate*, stedet Sarevok etter sigende holdt til. Jeg stoppet på dørstokken. I stedet for å forfølge bakgrunnshistorien videre, bestemte jeg at hovedkarakteren og resten av gruppa skulle gå

berserk. La meg si at all volden og døden hovedkarakteren hadde bevitnet, hadde fått ham til å miste alle moralske tøyler. Hovedkarakteren begynte å derfor skyte piler på tilfeldig valgte gjester på en fortauskafé. Treffsikkerheten var upåklagelig, og gjestene sank livløse sammen på kaféstolene. Dette førte til at samtlige sivilpersoner i nærheten skiftet status til fiender. Dermed gikk også våpenbrødrene Khalid og Minsc til angrep, slik de var programmert eller ”scriptet” til å gjøre. Flere uskyldige bymennesker falt for sverdene deres. Nå begynte imidlertid ting å skje. Hovedkarakteren, som i utgangspunktet var definert som en moralsk god og lovlydig ferdamann (eller *ranger*), mistet klassen sin. Ferdamenn skal, ifølge *D&D*-reglene, oppføre seg ”godt”, og derfor var han nå en *fallen* sådan. (Dette fører blant annet til at han mister alle spesialferdigheter han måtte ha tilegnet seg under spillingen). Khalid, som også var disponert som ”god”, begynte å protestere: ”I will not stand for this”, utbrøt han via høytalerne. Likevel fortsatte han å myrde uskyldige med voldsomme sverdbygg, slik jeg hadde bestemt. Slik oppstod en interessant spalte mellom Khalids forhåndsdefinerte ”gode” disposisjon og hans funksjon som en brukerstyrt marionett. Han var utstyrt med et moralsk sinnelag, men ikke med en tilsvarende kontroll over sitt legeme. Tross sine verbale protester var han likevel ”scriptet” til å følge ordre, og angrep derfor automatisk alle fiendtligsinnede i nærheten, inntil reduksjonen i ryktepoeng fikk ham til å trekke seg fra gruppa.

Jaheira og Minsk ytret også klare advarsler, og etter et par minutter med videre myrderier forlot de gruppa sammen med Khalid og forsvant ut av spillet. Dette hadde jeg ikke forutsett. Tydeligvis hadde gruppelederens væremåte blitt *for* utålelig. Snart kom også en vaktpatrulje til, som satte en umiddelbar stopper for hovedkarakterens samfunnsfiendtlige oppførsel. Hovedkarakteren endte dermed sine dager som en fallen ferdamann og en frendeløs sosiopat.

3.3.4. Grensesnitt og strategier

Selv om *Baldur's Gate* bygger på det relativt komplekse *AD&D*-systemet, er selve kommandoen over karakterene lettfattelig. Reglene blir langt mindre framtrekkende enn i penn- og papirspillene, og det aller meste av spillingen i *Baldur's Gate* er musestyrt. Datamaskinen fungerer ofte som en veileder, ved at museikonet skifter automatisk til den passende handlingen. Et klikk på en fiende får karakterene til å gå til angrep, mens et klikk på en vennligsinnet NPC med samme knapp innleder en samtale. Hvis en karakter er trent opp i en ferdighet, går selve utførelsen automatisk ved at ikonet skifter til passende handling. Alt brukeren trenger å gjøre, er å klikke.

Kampsekvensene er forenklet, akkurat som musestyringen ellers i spillet. I stedet for at brukeren detaljstyrer slåssingen, kjemper karakterene for egen maskin til de enten seirer, omkommer eller blir beordret i retrett av brukeren. Alt brukeren trenger å gjøre i forkant av en kamphandling, er å velge et våpen eller en trylleformular og en passende motstander. Og hvis karakteren er definert til å følge et *script*, går til og med dette av seg selv.

Kampen foregår ellers på typisk *D&D*-manér. Styrkene og svakhetene til de kjempende veies opp mot hverandre etter et poengsystem som jeg ikke skal gå nærmere inn på her. Den største forskjellen mellom *Baldur's Gate* og et tradisjonelt penn- og papirbasert spill, er at det er datamaskinen, og ikke en spilleder, som foretar utregningene av utfallene. Som kalkulator kommer naturlig nok datamaskinen til sin rett, sammenlignet med en menneskelig tallbehandler. På få strakser kan datamaskinens CPU veie styrkene og svakhetene til de stridende mot hverandre og regne ut det sannsynlige resultatet av et sverd- eller øksehugg.

Mens klassisk *D&D*-kamp er oppdelt i runder, slås karakterene i det databaserte *Baldur's Gate* i tilnærmet sanntid. Jeg skriver tilnærmet – for brukeren kan gripe inn i tidsforløpet og stoppe kampen med et tastetrykk for å foreta taktiske endringer.¹⁰⁷ Tiden fryses ubegrenset mens brukeren tar seg en tenkepause. Dette kan sies å være en nødvendighet, siden omfattende kamper med til dels store monsterflokker lett kan bli heseblesende uoversiktlige. På den annen side spør det om ikke denne tidsfrysinga gir brukeren en urettmessig guderolle som herre over tiden. Karakteren(e) får som en konsekvens av dette et fortrinn framfor motstanderne. Mens tiden står stille, kan karakterene drikke helbredelsesdrikker, klargjøre trylleformularer, bytte våpen og ellers forberede seg på den videre kampen. Monstrene handler derimot spontant, uten verken mulighet eller evne til å legge en skikkelig slagplan.

3.3.5. Hovedoppdraget i *Baldur's Gate*

Baldur's Gate begynner med en introduksjonsvideo. En ruvende figur i full rustning myrder en livredd, ung ridder med bare nevene og kaster liket ned fra en høy bygning. Brukeren har på dette tidspunktet ingen forutsetning til å kjenne verken personer eller åsted for filmsnutten.

Selve spillingen begynner i klassisk forstand ved at karakteren står foran en reise. Ytre omstendigheter har gjort det nødvendig å forlate Waterdeep, byen hvor karakteren inntil da

¹⁰⁷ Brukeren av *Baldur's Gate* har også mulighet til spille rundebasert som i et klassisk *D&D*-spill. Trolig appellerer denne muligheten først og fremst til svorne penn- og papirspillere.

har hatt en fredfull oppvekst under trollmannen Gorions beskyttelse. Hvor reisen bærer er på det tidspunktet uklart, men i alle tilfeller virker det på sin plass å kjøpe seg våpen og rustning i den lokale dagligvarebutikken. Etter at brukeren har utført et par enkle oppdrag i Waterdeep for å lære seg den grunnleggende spillmekanikken, bærer det av gårde. Langs landeveien skjer det tragiske: Gorion blir drept i et bakhold. Brukeren står uten mulighet til å gripe inn. Dermed står hovedkarakteren med ett alene i verden. Herfra starter det egentlige spillet. Brukeren må i det videre løpet velge ut en forsamling følgesvenner, siden spillet knapt nok kan rundes med den ene karakteren alene.

Gorions banemann er identisk med den mystiske skikkelsen fra introduksjonsvideoen, og lyder navnet Sarevok. Han er den pur onde sønnen av dødsguden Bhaal, the Lord of Murder, og er besatt på å utrydde alle sine halvsøsken for å kunne herske som eneveldig, blodtørstig tyrann over the Sword Coast. Hovedkarakteren er Sarevoks eneste gjenlevende halvbror, og er likeledes avkom til den fryktede dødsguden. Men ulikt Sarevok, har imidlertid denne karakteren et potensial til å beholde det gode i seg. Gitt at brukeren følger bakgrunnshistorien, dreier *Baldur's Gate* seg om å samle og trene opp et følge av helter som kan stoppe Sarevoks ondskap, og mer konkret sørge for at ikke hovedkarakteren lider samme skjebne som sine brødre. Naturlig nok leder spillet fram til et nødvendig oppgjør og et ufravikelig broderdrap. Hovedkarakteren forhindrer Sarevok i å bli den nye Lord of Murder, og freden kan dermed senke seg over the Sword Coast.

Hovedoppdraget i *Baldur's Gate* preges av en forhåndsbestemt, lineær og sekvensiell utvikling. Hvis brukeren skal komme seg fram til det endelige målet og nedkjempe Sarevok, må han eller hun følge de forhåndsdefinerte stiene forholdsvis slavisk. Av tekniske årsaker (jf. Bringsjord) har utviklerne av spillet tydelig konsentrert seg om å lage én, uforanderlig og forhåpentligvis fengende rute gjennom spillet. For at brukerkarakteren skal passe inn i bakgrunnshistorien, skildres denne bare med et grunnriss av en personlighet. Spillet tar høyde for at brukerkarakteren kan ha et valgfritt navn, være mann som kvinne, alv som dverg, samt tilhøre en hvilken som helst klasse.

Det fastlåste main quest-et i *Baldur's Gate* markerer seg på flere måter: Noen av NPC-ene som inngår heri er umulige å drepe, slik som for eksempel den velmenende trollmannen Elminster. Elminster er en del av det utvidede Forgotten Realms-universet, og det ville trolig vært uhørt å la brukerne av PC-spillet *Baldur's Gate* kunne ta ham av dage. Og når

hovedmotstanderen Sarevok dukker opp en stund før den endelige konfrontasjonen, forkledd som en munk (lett skjult bak baklengsnavnet Korevas), er han likeledes usårbar. Dette er naturlig nok for å forhindre at brukeren skal kunne fremprovosete et prematurt oppgjør. Når den endelige kampen kommer, inngår hovedkarakteren først en kort dialog med sin onde halvbror. Her kan man velge å foreslå for Sarevok at de to skal slå seg sammen og regjere over verden som tyranner. Dette er imidlertid bare et replikkvalg og ingen reell mulighet, siden Sarevok i alle tilfeller går til angrep. Det finnes kun én vei til endes i *Baldur's Gate*.

Når Sarevok er nedkjempet, følger en filmsekvens som avrunder spillet. Selv om brukeren skulle ønske det aldri så mye, fins det ikke mer å spille for, og spillet returnerer til hovedmenyen. Det er som om utviklerne gir beskjed om at bakgrunnshistorien *er* spilt, og at hovedkarakteren ikke lenger har noen funksjon. Hele bakgrunnshistorien har i løpet av spillingen vevet seg omkring denne karakteren. Med brukeren som en slags guddommelig dukkefører, har hovedkarakteren og dens medhjelpere utført det som fantes av oppdrag i spillverdenen. Sarevoks endelikt markerer punktum for heltedådene. Brukeren kan eventuelt forestille seg at hovedkarakteren trekker seg tilbake til et hyggelig pensjonistliv på vertshuset i Candlekeep, finansiert av den anselige rikdommen som gruppa har ervervet i løpet av spillingen.

Brukerens eventuelle ønske om å utforske the Sword Coast videre blir indirekte avvist. Spillet er ingen uendelig historie. Alternativet er eventuelt å starte *Baldur's Gate* på ny, fortrinnsvis med en annen karakter, for å eksperimentere med uprøvde muligheter. Men i alle tilfeller er spillverdenen satt sammen av en begrenset mengde håndtegnede skjermbilder. Selv om spillet kommer på hele fem CD-ROM-plater, og dermed byr på en meget vidstrakt verden, er de færreste skjermbildene der tilfeldig. De har en funksjon i forhold til bakgrunnshistorien, og hvis brukeren går inn for det, vil hele miljøet i *Baldur's Gate* før eller siden være gjennomutforsket. Slik er spillets struktur. Om jeg skal ta meg friheten til å spekulere i hvorfor, kommer jeg fram til to mulige årsaker.

For det første er den håndtegnede grafikken, skjermbilde for skjermbilde, trolig såpass tid- og kostnadskreven at spillverdenen følgelig må ha et redusert geografisk omfang. Brukeren velger hvilken del av the Sword Coast karakterens følge skal reise til via et oversiktskart, og blir deretter transportert dit umiddelbart – heller enn å måtte gå dit i sanntid.

For det andre inkorporerer rollespillet *Baldur's Gate* en rekke eventyrspillelementer, slik som en kompleks, men dog lineær bakgrunnshistorie. Disse begrensingene kunne vært imøtegått ved å la historien forgrene seg i flere forhåndsprogrammerte valgmuligheter innenfor den narrative rammen. Muligheten til å påvirke bakgrunnshistoriens forløp ut over aksene av suksess eller nederlag ville unektelig gi *Baldur's Gate* en ny dimensjon. En slik struktur lar seg tegne som et tre, hvor hver valgmulighet representerer nye greiner, kvister og skudd. Alternativene innen bakgrunnshistorien raskt vil formere seg geometrisk til et antall som er fullstendig uoverkommelig for de menneskelige programmererne som skal implementere dem. Den andre løsningen, å la datamaskinen generere valgmulighetene, ligger langt fram i tid.¹⁰⁸ Som Janet H. Murray lakonisk skriver; "[...] we do not usually expect to experience agency within a narrative environment."¹⁰⁹

3.3.6. Den ideelle Baldur's Gate-karakteren

Som jeg har nevnt er eventyrspillinnflytelsen sterk i *Baldur's Gate*. Ikke minst viser dette seg gjennom det spillets vektlegging av det som fortøner seg som et lineært anlagt main quest. Samtidig er rollespillpreget bevart gjennom implementeringen av et *D&D*-regelverk. Alle karakterene i gruppa besitter de grunnleggende attributtene styrke, smidighet, konstitusjon, intelligens, visdom og karisma, og dessuten livspoeng. Hovedfunksjonen til *D&D*-systemet i *Baldur's Gate*, er først og fremst å behandle *kampelementet* i spillingen.

Den øvrige delen av spillet kan sees på som et eventyrspill, hvor en bakgrunnshistorie sakte, men sikkert rulles opp gjennom en serie mer eller mindre målrettede quest-er. Gjennom spillingen beveger man seg fra kapittel til kapittel. Hvert kapittel avsluttes med en oppsummerende rulletekst, og slik tilføres spillet en overordnet, sekvensiell struktur. Visse områder av spillverdenen – eksempelvis "Cloakwood" – er bare tilgjengelig idet den blir tegnet inn på kartet i spillets seinere deler.

Grunnet eventyrspillpreget i spillingen, samt gruppestrukturen, er karaktergenereringen i *Baldur's Gate* ikke like viktig som i mange andre rollespill. Hovedkarakteren trenger ikke en gang slåss – det kan bikarakterene ta seg av. Dermed er det i de fleste tilfeller underordnet om brukeren i begynnelsen av spillet skaper en kriger, prest, trollmann, tyv eller tyr til en annen klasse. I *Baldur's Gate* kan man unne seg den luksus å skape en – i rollespilløyemed –

¹⁰⁸ Se for eksempel Bringsjord 2001

¹⁰⁹ Murray: 1997

ubrukkelig hovedkarakter, siden brukeren i alle tilfeller vil kunne rekruttere og trene opp kompetente våpenbrødre underveis. Med fem kvalifiserte karakterer og én udugelig, vil brukeren likevel kunne ta på seg det aller meste av motstand i spillet.

Om *Baldur's Gate* er en eventyrspill med rollespilltrekk eller et eventyrspillaktig rollespill blir en definisjonssak. Det tette nærværet av *AD&D*-regler taler kanskje for sistnevnte tolkning, for tross alt er de aller fleste penn- og papirbaserte rollespillreglene implementert til punkt og prikke. Spillbarheten er imidlertid en annen enn i *D&D*, siden *Baldur's Gate*, med sitt ensrettede main quest, i første rekke framstår som en *engangsopplevelse*.

3.4. Morrowind

Morrowind er det tredje spillet i Elder Scrolls-serien og er produsert av Bethesda Softworks. Akkurat som de to forgjengerne, *Arena* (1991) og *Daggerfall* (1996), tilbyr *Morrowind* en vidstrakt spillverden og et forholdsvis fritt spillerom. Brukeren kan således velge å følge bakgrunnshistorien, eller legge ut på egne eventyr utenfor faste stier. Spillene i Elder Scrolls-serien finner sted i et egenprodusert univers med tilhørende design, mytologier, begreper og tradisjoner, og har delvis frigjort seg fra den typisk *D&D*/Tolkien-baserte verdenen som dominerer i mange andre rollespill (Noe av tankegodset er imidlertid felles – Tolkienlesere vil for eksempel dra kjennskap på deler av monsterfaunaen). Under spillingen kommer brukeren over i en lang rekke i-spillet-bokverk som – om man tar seg tid til å lese dem – kaster lys over fordums tider, gudetro og tradisjoner i riket.

Morrowind starter idet båten spillkarakteren befinner seg i, legger til i havnebyen Scyda Neen på øya Vvardenfell. Spillkarakteren er av uviss grunn brakt til øya som fange i båtens lasterom, og skal snart frigis. Spillet starter *in medias res*, uten noe nærmere forklaring på hva som har ført fram til situasjonen. Brukeren rekker ikke en gang å lage seg en karakter, før spillet er i gang. En vakt kommer for å hente karakteren, og brukeren kan lite annet gjøre enn å følge med opp fra lasterommet, over landgangen og videre inn på et stattholderens kontor. Alle andre veier på det tidspunktet sperret.

Karakterens egenskaper blir til i en løpende prosess, ved at brukeren besvarer grunnleggende spørsmål underveis. Spørsmålet "hvilken provins kommer du fra" avgjør for eksempel hvilken rase karakteren skal få – om det blir en katteliggende Khajiit eller en muskuløs barbar

fra Skyrim, bare for å nevne noe. Når det gjelder den videre tildelingen av egenskaper, får brukeren tre valg:

1. Å velge en klasse direkte fra en liste
2. Å bli tildelt en klasse gjennom å svare på en rekke etiske dilemmaer
3. Å skreddersy klassen selv.

For en erfaren bruker, er det trolig den siste muligheten som frister mest. De faste klassene framstår lett som rigide og begrensende. Jeg antar at de fleste brukere ønsker seg den karakter som ut i fra brukernes egne preferanser er best skikket til å klare seg i spillverdenen.

I en selvlagd karakter kan brukeren kombinere egenskaper og danne hybrider av de typiske rollespillklassene. En kriger kan således vikariere som trollmann og tyv, og etter nitidig trening vil vedkommende kunne utmerke seg i kamp, stealth og magi side om side.

Morrowind åpner slik for å skape perfekte allround-karakterer. Ulempen med dette systemet, er at de standardiserte klassene mister mye av sin verdi. De er ikke lenger meislet ned i granitt som i *D&D*. Ikke lenger er det slik at for eksempel krigere må avstå fra å bruke magi, og at magikere ikke kan bruke rustning. Så sant brukeren i *Morrowind* mestrer genereringen av sin egendefinerte karakter, er det kanskje ikke lenger fristende å måtte tilpasse seg etablerte båser som ”kriger”, ”tyv” og ”trollmann”.

Muligheten til å la datamaskinen ta seg av karaktergenereringen ved at brukeren må svare på moralske dilemmaer er i og for seg interessant, ved at den presumptivt lar datamaskinen avgjøre hvilken karakter som egner seg best for den respektive brukeren. Prosessen blir presentert som et forhør på stattholderkontoret i Scyda Neen, hvor brukeren må tilkjenne hvordan han eller hun ville reagert i gitte situasjoner – med vold, list eller magi, eksempelvis.

Svarene oppsummeres til en verdibakgrunn som avgjør hvilken klasse brukeren får tildelt. En av fordelene med denne metoden, er at det tørre og statistiske preget ved karaktergenereringen trer i bakgrunnen. I stedet for en skjematisk prosess med tallstørrelser, attributter og ferdigheter, inviteres brukeren til å gå i seg selv. Ideelt vil karakterens resulterende egenskaper langt på vei representere brukerens eget verdisyn. Imidlertid har den også sine svakheter. Typologien er begrenset til *Morrowinds* 21 forskjellige karakterklasser, med syv innenfor hver hoveddisiplin (kamp, stealth og magi). Denne genereringsmetoden er prisgitt brukerens oppriktighet. Slik egner den seg kanskje best for ærlige førstegangsbukere. Idet brukeren bevisst søker å rette svarene på dilemmaene mot en spesiell klasse, forsvinner mye

av vitsen med en slik form for generering – brukeren kan i så fall like gjerne velge det første genereringsalternativet og plukke klassen direkte. Et annet problem, er at *Morrowind* ikke synes å gi alle karakterene et like godt utgangspunkt fra naturens side. Forhåndskjennskap til spillmiljøet er derfor en fordel når karakteren skal genereres.

Den grunnleggende ferdigheten i *Morrowind*, og ellers i de aller fleste databaserte rollespill undertegnede har vært i befatning med, er *kamp*. De største konfliktene og en stor del av quest-ene innebærer væpnet konflikt. Dette er trolig fordi kamp er en nærliggende metode for å skape spenning i spillingen. Her er jeg fristet vise til Callois, og se kampens appell som en kombinasjon av konkurranseelementet *agôn* og det svimlende, bevegelsesmettede *ilinx*.¹¹⁰

For det første er kampene en regelrett konkurranse mellom brukerkarakteren og en motstander – i mange tilfeller et uhyrlig monster. Det er ingen lek, det kjempes til døden. Et nederlag, om det så er mot en programmert motstander, innebærer et prestisjetap for brukeren. Videre medfører karakterens død et uønsket brudd i spillingen og (vanligvis) et hopp tilbake i tid.

For datamaskinen er det naturlig nok revnende likegyldig om det automatiserte monsteret vinner eller taper kampen mot brukerkarakteren, men dette faktumet tar unnlaten ofte brukerne å ta inn over seg. Ikke uvanlig ønsker man en personlig hevn over monsteret som har overvunnet karakteren tidligere. Denne oppreisningen framstår som hul, om ikke fraværende, i et enbrukerrollespill, idet det går opp for brukeren at motstanderen ingenlunde er i stand til å reflektere over at rettferdigheten er skjedd fyllest. Espen Aarseth opplevde selv å få karakteren drept av en tilfeldig røver i *Morrowind*, uten å ville la det passere. I hans egne ord:

The first thing I did after having bought a suitable sword with my meagre initial allowance, was to wander into a dungeon and get myself slaughtered by the despicable villain who lived there. Needless to say, much later when I happened by that region again, I sought a terrible revenge and afterwards looted his filthy abode, not finding anything of real value.¹¹¹

Slik opplevde Aarseth at hevn er ikke nødvendigvis søt i et enbrukerrollespill som *Morrowind*, og i beste fall byr på en mager, personlig tilfredsstillelse.

¹¹⁰ Nå avviser riktignok Callois at *agôn* og *ilinx* – forstått som *vertigo* – lar seg kombinere. (Callois 1961:72-73) Dette er fordi det regulerte, kalkulerte preget ved *agôn* tilsynelatende er uforenlig med den lammende formen av svimmelhet. Her er jeg uenig med Callois, siden jeg mener *agôn* kombinert med *ilinx* i vid forstand inngår i mange former for [data]spill. Et av de mest typiske eksemplene vil være luftkampene i et flyspill, hvor rivalene tumler omkring i tre dimensjoner, men også slagscenen i visse typer rollespill har visselig et svimlende preg.

¹¹¹ Aarseth 2003

Mange av de første quest-ene innebærer gjerne fredsommelige viserguttoppdrag. Men etter hvert som vanskelighetsgraden øker, tenderer også quest-ene til å involvere voldsbruk, eller i hvert fall innebære å dra til steder som besøkes av livsfarlige motstandere. I stedet for å sette brukerens intellekt på prøve fungerer quest-ene snarere som vitnesbyrd på om karakterens kamprettede attributter og ferdigheter holder mål. På denne måten, og gjennom konkurranseaspektet med motstanderne, er innslaget av Callois' agôn framtreddende.

Ilinx-preget virker ikke fullt så selvfølgelig, men mange av kampene i *Morrowind* setter orienteringssansen på prøve. Mot vanskelige motstandere vil karakterens overlevelse gjerne avhenge av bevegelighet og timing. Kampen blir således preget av frenetisk hopping, løping og gjemsel for å unngå det respektive monsterets ville angrep. Motsatt utnytter brukeren topografi og miljø til å sette inn effektive motstøt. I utgangspunktet svinger brukeren våpenet via musebevegelser, noe som også bidrar til en ganske hektisk kampform som skiller seg fra eksempelvis *Baldur's Gate*, hvor karakterene hugger, stikker og skyter på automatikk. Under kamp mot en krevende motstander står karakteren sjelden stille, men kretser gjerne rundt fienden i rasende sirkler som kan få det til å svimle for eventuelle tilskuere. (Denne monster-sirklingen kommer i stand via kombinasjonen av tastatur- (som regel tastene w,a,s og d) og musestyring som først etablerte seg i FPS-sjangeren av spill).

Enten brukeren vil det eller ei, er voldsbruk i Vvardenfell nødvendig. Selv om *Morrowind*-karakteren også besitter ferdigheter som pruting og "speechcraft", eller taleførhet, så vil denne knapt nok komme til nytte ute i villmarken. Verbale kommunikasjonsferdigheter, karisma og et selgende vesen kan vel være nyttig i gitte situasjoner, men i det lange løp er det vanskelig, om ikke umulig, å kunne hevde seg i Vvardenfell uten å kunne slåss. Riktignok fins det muligheter til å unngå konfrontasjoner, rett og slett ved at karakteren unngår å bli sett, men et liv på flukt eller i skjul av magiske usynlighetsformularer er upraktisk og vil trolig tale imot de fleste brukeres æresfølelse. Dessuten synes slike løsninger lite tiltalende for en karakter som ideelt sett skal redde Vvardenfell fra undergang.

Jeg har disse avsnittene forsøkt å forklare at det fins et mer eller mindre åpenbart hegemoni av egenskaper i *Morrowind*. Et ensidig konversasjonsgeni av en karakter vil neppe finne seg til rette i spillverdenen. Det samme gjelder nær samtlige pasifistisk anlagte karakter. Det vil nytte lite å spille en standardisert klasse som *healer* – altså en spesialist i helbredelsesmagi – uten også å kunne håndtere et våpen. Framfor alt er det viktig å duge i kamp. Av de 27 mulige

ferdighetene er 14 – over halvparten – rettet mot angrep og forsvar. Innen magi lønner det seg trolig å satse på den destruktive skolen (og eventuelt ha illusjonsmagien i reserve, slik at man kan gjøre seg usynlig i en vanskelig situasjon.).

Også innen hver enkelt våpenferdighet kan det lønne seg å være selektiv. Dolker og stokker lager for eksempel langt mindre skade enn sverd av samme kvalitet. Nærkamp har dessuten forrang, siden karakteren vanskelig kan unngå enhver tett konfrontasjon. En spesialisert bueskytter bør således kunne supplere med et sekundært nærkampvåpen og en god rustning, for i snirklete huleganger og katakomber blir det svært vanskelig å holde seg på trygg skuddvidde.

Enten brukeren vil det eller ei, utvikler *Morrowind*-karakteren seg raskest innen de ferdighetene som brukes oftest. I de fleste tilfeller vil det si at karakteren raskt blir god i de kamprelaterte ferdighetene, samt til å løpe.¹¹² Gjennom vanlig spilling vil det ta mye lengre tid å for eksempel trene opp de mindre hyppig brukte ferdighetene, slik som taleførhet og pruting, selv om brukeren aldri så mye har definert disse som primære under karaktergenereringen.

Før spillet begynner, bør derfor brukeren ha en viss innsikt i karakteren bør mestre. I verste fall kan man tilsynelatende bli sittende med en nærmest ubrukelig karakter. Valget av primære og sekundære ferdigheter i løpet av karaktergenereringen er dog ikke absolutt. Ferdigheter som nedprioriteres fra starten av, kan bevisst trenes opp og forbedres gjennom aktiv øvelse – men det krever en god dose tålmodighet. En karakter som i utgangspunktet virker helt håpløs i spillverdenen kan til syvende og sist bli en suksess, så lenge brukeren tar miljøet til etterretning, og sørger for at karakteren for eksempel lærer å forsvare seg.

¹¹² Under spillingen av *Morrowind* er det vanlig å la karakteren løpe nærmest uavlatelig – kun avbrutt av korte pauser for å gjenvinne utholdenhetspoengene. Med de lange avstandene i spillverdenen, blir vanlig spasering for langtekkelig.

3.4.1. Perspektiv i *Morrowind*



Figur 4: Grunnet førsteperspektivet blir kampen i *Morrowind* mer frenetisk enn i *Baldur's Gate*. Her er den spydbærende brukerkarakteren i kamp med en vakker, men dødelig Golden Saint.

Som jeg nevnte tidligere, minner det grafiske grensesnittet i *Morrowind* om en annen type dataspill – First Person Shooters. I likhet med disse spillene, ser brukeren ut gjennom spillkarakterens forestilte øyne. Det eneste som er synlig av selve karakteren i normal spillemodus, er hendene, med eller uten det redskap eller våpen brukeren har valgt. Akkurat som i de fleste FPS-spill, framstår synsvinkelen i *Morrowind* som et kompromiss mellom det to ”virkelige” øyne ville ha sett, og det rent spillpraktiske. For det første er ikke ”synet” menneskelig stereoskopisk, men strengt enøyd og flatt. Og etter min egen ringe forståelse, er selve synsfeltet altfor innsnevret i forhold hva det virkelige, menneskelige øye ville ha sett.

Våpenhånden i nedre billedkant er også verdt å dvele ved. Hovedsakelig ser den ut til å være der av estetiske grunner – fordi det er stilig. Denne så vidt synlige hånden, med eller uten våpen, har etter hvert etablert seg som et av emblematiske trekkene ved førstepersonsskytespill og lignende anlagte rollespill. Steven Poole påpeker eksempelvis

hvordan et skytevåpen i virkeligheten heller ville vært strukket strakt ut foran blikket, slik at øyet kunne falle ned langs løpet og dermed øke treffsikkerheten betraktelig.¹¹³ Men en slik ”realistisk” representasjon ville kommet i veien for det trange synsfeltet i dataspillet. Som Poole skriver, er våpenets framtrede på skjermen hovedsakelig kosmetisk og psykologisk. Også *Morrowind* har sin del av usannsynligheter. Å holde middelalderske våpen av jern og stål konstant parate foran øynene i det virkelige liv ville trolig vært svært utmattende, men i *Morrowind* trettes ikke brukerkarakteren av slikt. Våpnene er der som visuell konfekt, og for at brukeren skal få noe mer å identifisere seg med enn et tomt vindu ut mot spillverdenen.¹¹⁴

Interessant nok er ikke *Morrowind* utelukkende bundet til førstepersonssynsvinkelen. Karakteren kan beskues utenifra ved å holde inne en forhåndsbestemt tast. Via et eksternt kamera kan brukeren så panorere omkring karakteren sin. Det er ikke særlig praktisk å spille *Morrowind* fra denne eksterne vinkelen, for eksempel blir det vanskelig å sikte inn våpenet. Å se karakteren utenifra tjener først og fremst et estetisk formål, men i alle tilfeller er funksjonen et interessant supplement til førstepersonskameraet.

Slik blir karakterens fysiske uttrykk noe mer enn hånden nederst i billedkanten – han eller hun får med ett en fysiognomi og en klesstil. Via den utvortes synsvinkelen blir karakteren dessuten et utstillingsobjekt for brukeren selv og andre som måtte se på; om man ønsker det kan man skape en moteløve med det siste fra Vvardenfells haute-couture. Ut over den nødvendige rustningen, kan karakterene eksempelvis ikle seg snabelsko, ballkjoler, lange kapper og broderte belter. Slik appellerer spillet ikke bare til brukernes ønske om å utrette helledåder, men også til deres forfengeligheit. Et raskt søk på internett vitner om at *Morrowind*-brukerne setter pris på å dresse opp sine karakterer. Skrytebilder av oppstasede *Morrowind*-karakterer finnes i fleng.¹¹⁵

3.4.2. Hovedoppdraget

I *Morrowind* nøster brukeren opp rammehistorien om hvordan den mektige halvguden Dagoth-Ur forbereder sin gjenkomst ved hjelp av en overnaturlig, pestlignende sykdom som gjør Vvardenfells innvånere om til viljeløse monstre. Myndighetene på Vvardenfell har

¹¹³ op.cit., ibid.

¹¹⁴ For å bøte på for karakterens øvrige usynlighet, opererer de fleste førstepersonsrollespill med en egen ”inventory”-skjerm, hvor brukeren får presentert et todimensjonalt bilde av karakteren, komplett med påkledning og øvrige eiendeler.

¹¹⁵ Se for eksempel: <http://www.fenric.xplaygames.com/shadegirl/ss2.jpg>, <http://www.subkamran.com/stuff/lib/img/Morrowind/screenshot-4.jpg> eller <http://www.subkamran.com/stuff/lib/img/Morrowind/celebrimbor/screenshot-52.jpg>. [6.11.04]

lykkes i å isolere Dagoth-Ur noenlunde til Red Mountain, men evner ikke lenger å ta opp kampen mot halvguden – ikke uten hjelp utenfra. Brukerkarakteren er derfor sendt til øya av keiseren på fastlandet for å hankses med den voksende trusselen som Dagoth-Ur-kultusen utgjør. Brukeren lærer etter hvert hvordan karakteren inngår i eldgamle spådommer – han eller hun er en frelser og selve inkarnasjonen av halvguden Nerevar – Dagoth-Urs mytologiske motstander. For brukeren er det imidlertid en tidkrevende prosess å vise at karakteren er riktig mann eller kvinne til å konfrontere ondskaper og Dagoth-Ur. Både keiserens agent, så vel som tempelordenen og øyas urinnvånere må overbevises om at karakteren faktisk *er* en guddommelig inkarnasjon. Denne prosessen skjer gradvis, gjennom serien med oppdrag knyttet main quest-et.

Innledningsvis er det keiserens agent, Caius Cosades, som setter karakteren på prøver. Cosades fremstår som en vennlig figur, og i tillegg til oppdragene, gir han brukeren gode råd og en grunnleggende innføring i Det store oppdraget. For å komme til veis enda, må brukeren som nevnt innynne seg hos en rekke fraksjoner. Dagoth-Ur lar seg dessuten ikke nedkjempe av andre enn en høynivåkarakter med det riktige utstyret. Tre såkalte ”artifacts” (eller ”legendariske gjenstander”); en stridshammer, en armbeskytter og et sverd, er nødvendig for å komme til veis ende, og disse kan brukeren kun tilegne seg gjennom å følge veien via main quest-et. Således er det ikke mulig å bli Vvardenfells store helt på slump eller ved å ta en snarvei.¹¹⁶

Heltedåden, slik som spillutviklerne i Bethesda Softworks definerer den, krever systematikk og en evne til å holde orden på informasjon fra et stort antall fraksjoner og enkeltpersoner. Ideelt sett tar brukeren sine egne notater underveis – ellers vil historien fort bli så uoversiktlig, at brukerne kan bli fristet til å la den komme i bakgrunnen til fordel for side quest-er. .

Hensynsfullt nok er personene som inngår i hovedoppdraget dels beskyttet mot eventuelle impulsive handlinger fra brukerens side. Hvis brukeren skulle komme til å drepe – la oss si – den keiserlige agenten Caius Cosades, som jo er en framstående person i bakgrunnshistorien, kommer meldingen:

With the death of this character, the thread of prophecy has been broken. You may either restart from a saved game or continue in the doomed world you've created

¹¹⁶ Imidlertid er det fullt mulig å benytte ”cheats” eller juksekode.

Det er fullt mulig å spille videre, men budskapet er klart: bakgrunnshistorien er det bare å glemme fra nå av, siden informasjons- og oppdragskjeden er brutt. Her kommer datamaskinen inn med et velmenende råd, så vel som en advarende formaning – ikke ulikt hva en menneskelig spilleder i et *D&D*-spill ville gjort i møte med en slik ansvarsløs, subversiv spilleroppførsel. For *Morrowind*-brukerens del er det bare å håpe at spillet ble lagret noenlunde i forkant av den skjebnesvangre handlingen.

3.4.3. Eksempel: “Things to do in Vvardenfell when you’re dead”



Figur 5: Vampyrkarakteren min (bakerst) har sneket seg inn i et tempel. Skjermbildet viser for øvrig den eksterne synsvinkelen, som først og fremst er et estetisk supplement til førstepersonsperspektivet.

En av de mest besnærende mulighetene for en ond karakter i *Morrowind*, er muligheten til å bli vampyr.¹¹⁷ Spillet legger til rette for dette ved at det fins egne klaner og et begrenset utvalg side quest-er for brukere som velger en levevei på mørkets side.

Selv den sterkeste karakter er utsatt for sykdommer i spillverdenen Vvardenfell. Vampyrisme, som smitter ved kontakt med vampyrer, er en av de alvorligste, men samtidig en av de gunstigste. Karakteren kan imidlertid enkelt helbredes, så lenge han eller hun tar kontakt med et tempel på et tidlig stadium. Men i det øyeblikk forvandlingen er fullkommen (dette skjer etter om lag 24 timer), er det knapt noen vei tilbake.¹¹⁸ De mest åpenbare ulempene ved å være vampyr, er at karakteren tar alvorlig skade av sollys, samt blir forhatt av nær sagt etter hvert intelligent vesen på øya. En godhjertet og velmenende karakter vil følgelig styre unna en slik skyggetilværelse, siden det blir praktisk umulig å utføre heltegjerninger når ingen vil

¹¹⁷ Med tilleggspakken Bloodmoon installert, er det også mulig å bli varulv, noe som åpner for å gi den smittede karakteren en interessant, splittet personlighet. Varulv-modusen gir interessant nok et vidvinklet rovdyrsyn, ulik det mer innsnevrede perspektivet Morrowind-karakteren har til vanlig.

¹¹⁸ For angrende brukere finnes det en mulighet til å kurere seg fra blodsugerlivet etter at forvandlingen er fullkommen, men den er vanskelig tilgjengelig og komplisert.

snakke med en. Vampyrisme er videre så vanskelig å pådra seg og de smittebærende vampyrene så pass vanskelig å oppdrive sjeldne at det som regel er noe brukerne bevisst søker å utsette seg for – på internett fins det egne ”vampyr guider” for *Morrowind*-brukere . Og hvorfor?

Vampyrlivet er som skapt for karakterer som kanskje allerede har skaffet seg et tvilsomt rykte på Vvardenfell. Vampyrer får en kraftig bonus i form av en overmenneskelig styrke og en vesentlig økning i en lang rekke ferdigheter. De blir profesjonelle i enten kamp, smidighet eller magi. Selv på et lavt nivå kan en vampyrkarakter hevde seg mot de fleste av Vvardenfells skapninger.

Selv spilte jeg første gang gjennom *Morrowind* med en ukorrumpert skogalv – en bueskytter som samvittighetsfullt utførte helledåder og kjempet i det godes tjeneste. Da skogalven midtveis i spillet ble smittet i en uheldig konfrontasjon med en vampyr, helbredet jeg karakteren, siden jeg ikke følte det var riktig å gå inn i en skyggetilværelse og ødelegge heltestatusen jeg hadde bygd opp – ikke i denne omgang. Det ville vært out-of-character.

Seinere, etter å ha rundet spillet, skapte jeg en ny karakter. Dette var en heks av mørkealv-rasen, spesialisert i ødeleggende magi. Fra starten av ignorerte jeg å følge hovedoppdraget, men lot i stedet karakteren skape klatre til topps i de interne rangsystemene til magikerlauget samt snikmorderordenen Morag Tong. Underveis hjalp jeg slavehandlere, brøt meg inn i våpenbutikker og nektet å påta meg oppdrag som var for ”edle” eller som gav for lite avkastning. Hensikten med denne karakteren, var til syvende og sist å la henne bli vampyr. Etter å ha levd en pragmatisk tilværelse, hvor de fleste ulovlige gjerninger ble utført i full diskresjon, lot jeg heksa ta farvel med sivilisasjonen til fordel for livet på skyggesiden.

Som vampyr er det mulig å ta på seg et begrenset antall oppdrag for vampyrklaner. Resten av spillverdenen forakter vampyrer, og angriper dem heller enn å be dem om tjenester. Å kunne utføre oppdrag er noe av livsnerven for karakterene i et databasert enbrukerrollespill. I det lange løp framstod derfor vampyrlivet, slik jeg opplevde det, som ensomt og begrensende.

3.4.4. Frispilling og oppdagelsesreiser

Morrowind føyer seg til en tradisjon hvor *frispilling* har stått sterkt. Frispilling i min forstand, vil si å finne en underholdende spillestil på siden hva hovedoppdraget legger opp til. Akkurat

som i forgjengerne *Arena* og *Daggerfall*, kan brukeren av *Morrowind* kontinuerlig velge mellom å rulle opp bakgrunnshistorien eller legge ut på eventyr etter eget behag – bli vampyr, spore opp magiske ”artifacts” og så videre. Selv om karakteren så skulle tilbringe månedsvis på sine egne, egoistiske oppdagelsesferder, er det fullt mulig å ta opp bakgrunnshistorien som om ingenting skulle ha skjedd.

Også innenfor quest-strukturen i *Morrowind* fins det en grad av valgfrihet og fleksibilitet. På ett av side quest-ene fikk jeg eksempelvis i oppdrag å spore opp en gitt antikvitert fra den tapte dwemer-kulturen i en fjern katakomberuin. Dette ville innebære en lang reise til fots, og trolig også konfrontasjoner med livsfarlige monstre i og rundt katakomben. Derfor var det en lettelse da jeg helt tilfeldig snublet over en smugler i en av nabobyene som solgte meg antikviteten på svartebørsen. Vel tilbake etter en ikke-så-risikabel ekspedisjon fikk jeg belønningen uten at oppdragsgiveren hadde innsigelser til framgangsmåten. Jeg valgte ikke fasitsvaret på quest-et, men fant altså en alternativ løsning som var utledbar fra grunnreglene i spillet.

Til forskjell fra *Baldur's Gate*, består verdenen i *Vvardenfell* av en sammenhengende verden. I stedet for at spillingen veksler mellom skjermbilder, styrer brukeren karakteren via førstepersonsperspektivet gjennom landskapet i en kontinuerlig bevegelse som kun blir brutt når datamaskinen veksler mellom interiør og eksteriør. Terrenget må forseres til fots. Hester fins ikke. Riktignok kan karakteren hurtigreise mellom større byer via blant annet *silt strider* – et gigantisk, loppelignende ridedyr – og båt. I tillegg fins visse muligheter til magisk teleportering. Fordelen med slike umiddelbare reiseformer er naturlig vis hastigheten. Den klare ulempen er at man mister følelsen av å være på vandring, og likeledes går glipp av tilfeldige funn underveis.

Vvardenfell er vidstrakt, og selv de mest fotrappe brukerkarakter vil trenge minst tre kvarter på å krysse den (forfatteren har prøvd), om enn man skulle være så heldig å ikke bli heftet av monstre underveis. Betegnende nok følger et detaljert oversiktskart med som tilbehør spillpakken, slik at brukeren kan planlegge sine reiser. Om en bruker skulle klare det umulige – å både oppspore og gjennomføre hvert eneste forhåndsprogrammerte quest som spillet kan by på – kan man likevel en potensiell underholdning i ren turisme. Det vil fortsatt være nye naturområder å utforske, og siden de fleste monstre genereres på ny, går brukeren heller ikke tom for motstand.

Med dette potensialet plasserer *Morrowind* seg i en interessant, spilltypologisk mellomposisjon. På mange måter framstår spillet som noe av et kompromiss mellom det historietunge og eventyrspillinspirerte ved enbrukerrollespillene, og den mer voluntære strukturen som preger MMORPG-sjangeren. Brukeren av *Morrowind* kan velge helt selv om han eller hun vil følge hovedoppdraget, eller heller være en løs kanon. Langt på vei skyldes mulighetene som utgår av den store spillverdenen.

Også Espen Aarseth har spilt *Morrowind*, og skildrer hvordan han skapte seg en formue innen spillet ved å stjele fra butikker og selge tyvegodsset annensteds.¹¹⁹ Slik øvde han også opp sine ferdigheter som selger. Først etter lang tids spilling, og med en topp trent karakter, oppdaget Aarseth at spillet faktisk hadde et hovedoppdrag – et oppdrag han inntil da hadde aldeles forsømt. Dette bemerker han med en viss melankoli:

Until that moment, I had enjoyed a game with almost no linearity whatsoever. Any quest presented to me I could take or refuse, and little consequence would come of it. [...] In failing to discover the main quest, I failed as a model player, in spite of my great enjoyment of the game.

Hovedoppdraget er, som Aarseth skriver, tross alt en viktig del av spillet. Utviklerne ville neppe brukt slike ressurser på å bygge den ut hvis de ikke mente det var en sentral måte å sysselsette brukerne på. For som enbrukerrollespill er *Morrowind* tilsynelatende avhengig av å kunne stå på flere bein. Frispilling later rett og slett til ikke å være underholdende nok i seg selv i en verden befolket av NPC-er – ikke før dagen hvor man får en kunstig intelligens som virkelig kan ta brukerens ønsker til følge og innlemme disse kontinuerlig i et ekte, framimprovisert handlingsforløp. Inntil videre er det først og fremst innen MMORPG-sjangeren, i samfunn bestående av andre menneskestyrte karakterer, at frispillingen lettest kan utfolde seg.

Til gjengjeld kan spillverdenen i enbrukerrollespillet *Morrowind* utvides og redigeres via det medfølgende ekstraprogrammet TES Construction Set. Dette er et usedvanlig kraftig redskap i dataspilløyemed. Ved hjelp av denne programvaren kan brukeren av *Morrowind* programmere inn sine egne tilføyelser til den eksisterende spillverdenen, eller rett og slett lage et nytt univers – kun løselig basert på de originale elementene. Om ønskelig, kan konstruksjonsprogrammet for eksempel brukes til å mane fram ekstraustyr og -elementer som gjør det opprinnelige spillet uforskammet enkelt. Utviklernes hensikt med å inkludere

¹¹⁹ Aarseth 2003

byggesettet til *Morrowind*, var trolig å gi frispillingen et supplement, og tilbudet slo an. På internett konkurrerer *Morrowind* trolig med *Half-Life/Counterstrike* i antallet brukerskapte tilleggsmoduler.

Mulighetene til utvidelser kan øyensynlig appellere til flere typer brukere. Bartles *achiever*-typer vil kunne lette motstanden innen hovedoppdraget, eller eventuelt skape seg nye utfordringer for sine karakterer. *Explorer*-typene får likeledes frie hender til å eksperimentere med spillverdenen. Og *killer*-ne vil – tvilsomt nok – kunne rydde grunnen for nye massakrer.

4. Sammenligninger

Når jeg setter *Baldur's Gate* og *Morrowind* opp mot hverandre, er det fristende å trekke inn Callois på ny. Kategoriseringen i *paidia* og *ludus* synes å beskrive en av de mest sentrale forskjellene mellom de to spillene i denne oppgaven.

I et slikt henseende, framstår *Baldur's Gate* som et nærmest fullbefarent *ludus*-spill. Her er hovedoppdraget, oppbacket av bakgrunnshistorien, dominant, og det er få muligheter til avstikkere underveis. Regelverk, så vel som gameplay, baserer seg på at brukeren punktlig og stilltiende skal følge veien fra å være læregutt i Waterdeep til å bli Det godes forkjemper i sluttkampen mot Sarevok. Denne veien kan unektelig være fascinerende og by på en rekke overraskelse, men *Baldur's Gate* som helhet har tilsynelatende liten gjenspillverdi. Strukturen er fast og forholdsvis uforanderlig. Frasca, inspirert av Callois, ville nok dermed betegnet *Baldur's Gate* som *ludus*-spill i klassisk forstand, med en klart definert seiersituasjonen.

I *Morrowind* er det ingen tilsvarende "endelig seier". Rett nok vil en viktig del av spillet være over når Dagoth-Ur er beseiret, men det innebærer ikke at brukerkarakteren har gått tom for utfordringer. Ypperstepresten i *Morrowind* oppfordrer sågar brukerkarakteren til å fortsette kampen for det gode etter at hovedoppdraget er fullført. Det dreier seg om en generell oppfordring, for innen den forhåndsdefinerte bakgrunnshistorien finnes det ikke flere quest-er. Hvis brukeren ønsker å spille videre etter *ludus*-regler, må han eller hun enten spore opp nye *side quest*-er, eller definere sine egne, quest-lignende gjøremål.

Som jeg tidligere var inne på, er *Morrowind* delt i sin natur. Spillet har et hovedoppdrag, men samtidig byr spillverdenen på en *paidia*-aktig lek utenfor klare rammer. Denne såkalte frispillingen underbygges av flere strukturelle elementer: For det første har brukeren muligheten til å sette sammen en karakter fra grunnen av, egenskap for egenskap, gjennom den brukerdefinerte generatoren. For det andre har spillverdenen et areal som strekker seg langt utover den nødvendige tumbleplassen for hovedoppdraget. Og sist, men ikke minst, har brukeren anledning til å gjøre endringer i spillstrukturen via TES Construction set.

Fra et slikt perspektiv framstår *Morrowind* i mindre grad som regelfast, og spillet supplerer likeledes *ludus*-elementet innenfor hovedoppdraget med et *paidia*-preg som gir assosiasjoner til MMORPG-er.

Skillet mellom *ludus* og *paidia* kan eventuelt suppleres med andre akser, slik som *åpen* og *lukket* eller *emergens-* og *progresjonsbasert*. Jeg skrev tidligere om hvordan for eksempel Harvey Smith og Jesper Juul, hver på sitt vis, har lagt vekt på det emergente preget ved dataspill. Et enkelt sett med regler, styrt av datamaskinen, kan skape utfordrende, uventede og fascinerende spillopplevelser.

I min egen analyse av *Morrowind* og *Baldur's Gate*, kom jeg fram til at *Morrowind* hadde det klart største potensialet for *emergens* av de to. Hovedoppdraget i *Morrowind* kan, om ønskelig, settes helt i bakgrunnen til fordel for brukerens selvvalgte ekspedisjoner. Man kan eksempelvis selv bestemme om man skal forsøke å bygge opp en formue, forsøke å stige i rang i et av de mange laugene, eller gå til et nobelt korstog mot vampyrer og demoner der de måtte finnes. Dessuten er regelverket tøyelig, i den grad brukeren via konstruksjonsprogrammet enkelt kan endre eksisterende aspekter og attributter ved spillet, så vel som tilføye nye. I dette henseendet bøter *Morrowind* delvis på en av dataspillenes største ulemper – at de gjennom å være forhåndsprogrammerte hensetter brukerne til å operere innenfor gitte rammer. TES Construction set gir brukerne innsyn i og mulighet til å modifisere grunnreglene som *Morrowind* bygger på. Slik opphever også *Morrowind* noe av det regelbundne *ludus*-preget, og gir innpass til en viss grad av lekende *paidia*, for å bruke Callois' begreper. En ulempe med å kunne tilpasse reglene selv, vil være at det fjerner mystikken fra dataspillet – det kommer for en dag som aldri før at alt i spillet bare er prosaiske, programmerte størrelser.

Baldur's Gate hviler seg først og fremst på sin komplekse bakgrunnshistorie og dels på sitt fargerike persongalleri. Strukturen har klare likheter med et eventyrspill og Jesper Juuls progresjonsspillbegrep. Brukeren tar kontrollen over en karakter som i spillets løp finner ut av sin identitet og herkomst, ruller opp en konspirasjon og tilslutt gjenoppretter status quo i spillverdenen. Utviklingen i hovedoppdraget skjer punktvis, uten noen større grad av forgreininger eller veiskiller underveis. Det er en klassisk eventyrhistorie som dessuten synes å ha sitt filmatiske referansepunkt i det populærkulturelle fenomenet Star Wars¹²⁰. Mer enn å tilby en eksperimentell lekegrind, har utviklerne av *Baldur's Gate* konsentrert seg om å oppfylle brukernes heltedrømmer. Enten brukeren velger å spille som trollmann, kriger, druide, tyv, prest eller en av de andre klassene, utvikler bakgrunnshistorien seg ensartet og i

¹²⁰ Med Sarevok som Darth Vader: "I am your half brother". Se for eksempel: <http://www.caltrops.com/article0007.php> [6.11. 2004]

en forutsigbar sekvens. Spillingen er oppdelt i kapitler som alle innledes med en kort filmsnutt, og *Baldur's Gate* ender ubønnhørlig med den nevnte sluttkampen. Brukerens muligheter til å påvirke spillets gang ligger på mikronivå, slik som prioriteringer innen kamp, ferdigheter og utrustning.

Jesper Juul er neppe alene blant de ludologi-baserte dataspillforskerne når han mener at den emergente strukturen, som blant andre *Morrowind* dels representerer, er den klart mest interessante, og at progresjonsdrevne spill er disse strukturelt underlegne.

The progression structure is in many ways less interesting than emergence. In a pure progression game, the player is simply presented with a series of challenges where all of the options and solutions have been explicitly described in the game rules.¹²¹

Ytterpunktet i en progresjonsstruktur synes å være de utskjelte ”interaktive filmene” (som ble nærmere omtalt i kapittelet om remediering), hvor brukeren henses til annen rekke og beskuer filmklipp, heller enn å delta aktivt og vedvarende i spillet.

4.1. En streben mot det perfekte

De fleste rollespill består, så vidt jeg kan se, av to bærebjelker. Quest-ene har jeg omtalt tidligere. Den andre bærebjelken er utviklingen av karakteren. Quest-er og karakterutvikling utfyller hverandre på mange måter. Som et produkt av å utføre quest-ene, tilegner bruker karakteren seg bedre utstyr, og stiger muligens også i ferdighetsnivå. Motsatt vil en høyt utviklet bruker karakter kunne ta på seg og gjennomføre mer krevende oppdrag.

Både i *Morrowind* og *Baldur's Gate* lønner det seg å avpasse valg av oppdrag med karakterens progresjon i attributter og egenskaper. Ikke minst de avsluttende prøvelsene innen *main quest*-et, slik som tvekampene mot henholdsvis Dagoth-Ur og Sarevok, forutsetter omhyggelig opptrente karakter(er), om de skal gjennomføres på ærlig vis.

Ved siden av det åpenbare målet med å fullføre *main quest*-et, har brukeren et sekundært mål i å skape den tilnærmet *perfekte karakter*. I en spillverden hvor ferdighet defineres av finitte tallstørrelser, vil perfeksjonen bestå i få høyeste poengsum på flest mulig områder. For en *Morrowind*-karakter, er 100 den optimale verdien i attributter så vel som ferdigheter. *Baldur's Gate* baserer seg på det mer detaljerte *AD&D*-systemet, og opererer således med varierende verdier. Her er for eksempel 20 den høyest oppnåelige summen i de seks attributtene, mens for eksempel våpenkyndighet rangeres fra én til fem stjerner. Den vanligste målestokken for

¹²¹ Juul 2002a

karakterene i begge spillene, er imidlertid *erfaringsnivå* – et slags felles multiplum for attributter, så vel som ferdigheter. Karakterene starter på nivå 1 og stiger i gradene ved enten å bekjempe monstre og gjennomføre oppdrag (som i *Baldur's Gate*), eller (som i *Morrowind*) ved å øve *ad nauseam* på de prioriterte ferdighetene. Her er det verdt å merke seg at *Baldur's Gate* opererer med en maksgrense for erfaringspoeng. Mer enn 89.000 poeng er det ikke mulig å opptjene i det første *Baldur's Gate*-spillet. Når denne grensen er nådd, kan ikke karakterene stige videre i nivå, og heller ikke lære seg nye trylleformularer. Forklaringen er trolig at utviklerne ønsket seg en myk overgang til *Baldur's Gate II*, hvor brukerne kunne importere sin gamle hovedkarakter – som nå var del av en ny bakgrunnshistorie – for å utvikle denne videre innen *D&Ds* nivåsystem.

Under spillingen vil karakteren også komme utvikle seg materielt ved å komme over stadig bedre våpen og rustninger, og – om det er snakk om en magiker – lære seg bedre trylleformularer.

I de aller fleste enbrukerrollespill entrer karakteren spillverdenen med egenskaper og utstyr på et minimum. Brukeren må nødvendigvis se an motstanden gjennom denne tidlige fasen. En naturlig strategi vil være å begrense seg til å bekjempe enkle lavnivåmonstre, slik som kjemperotter, flaggermus og mudderkrabber. På samme måte vil det være altfor risikabelt å ta på seg quest-er som er beregnet for høynivåkarakterer når man selv kanskje bare er på nivå 1. Øvelse gjør mester – sakte men sikkert – og monstre som en gang var virket umulig å beseire, blir barnemat etter hvert som erfaringsnivået stiger.

Erkjennelsen av å ha en nær uovervinnelig karakter blir gjerne noe av et antiklimaks. I motsetning til terningbaserte rollespill, finner de databaserte rollespillene stort sett sted i et forhåndsuttenkt landskap. Når spillet ikke lenger kan by på reelle prøvelser, forsvinner samtidig mye av gleden ved rollen som fabelhelt. På et internettforum kom jeg for eksempel over et hjertesukk fra en *Morrowind*-bruker, hvis karakter hadde utviklet seg til å bli en flygende, usynlig gudeskikkelse som kunne utslette hele bybefolkninger på 40 sekunder. Dermed var samtidig mye av spillets iboende utfordringer borte.

4.2. MMORPG-er og enbrukerrollespill

Jeg har knapt referert til dem så langt i oppgaven, men man kan vanskelig komme utenom *Massive(ly) Multiplayer Online Roleplaying Games* når man skriver om databaserte rollespill. Spill som *Everquest*, *Ultima Online* og andre har nytt en stor, kommersiell suksess og har dertil blitt yndede forskningsobjekter i akademiske kretser. Flerbrukerspill byr på en ganske annen omgangsform enn i solovandringene som har vært tema for denne oppgaven. Nærværet av en stor gruppe andre mennesker man må forholde seg til, gjør at allianser og oppførsel spiller en stor rolle her. En mulig konsekvens av de sosiale kravene slike spill stiller, blir at selve historien trer i bakgrunnen. For mange av MMORPG-brukerne utgjør trolig den sosiale kontakten noe av den viktigste motivasjonen for spillingen. I et MMORPG kan brukeren som regel følge veien som Bartles socializer-type helt ut.¹²² Derfor har mange av flerbrukerspillene kun et vagt definert hovedoppdrag, og drar langt mindre veksler på for eksempel main quest-er enn enbrukerspill. Nærværet av et stort antall andre brukere som følger sine egne agendaer kan fort føre til rusk i maskineriet. Noen oppfører seg umodent og barnslig, andre er morderiske, og denne blandingen av spillertyper vil trolig kunne distrahere en bruker som søker å utføre klart definerte oppdrag uten irrelevant innblanding. Derfor tenderer også produsenter av MMORPG-er til å innrette spillene mot frispilling heller enn mot målrettet quest-ing i lys av en bakgrunnshistorie. På samme måte preges MMORPG-ene av *paidia*, heller enn *ludus*, og fjerner seg etter min mening bort fra mye av det regulerte og spilltypiske.

Et MMORPG har en begynnelse, men nær sagt aldri noen slutt, og er dermed et potensielt evighetsprosjekt.¹²³ MMORPG-sjangeren har vokst ut av såkalte *multi-user dungeons*, eller *MUDs*, og dette bærer spillingen preg av. Som Frasca skriver:

Probably one of the most developed kind of paidea videogames are MUDs and MOOs. They define a virtual world where many actions are possible, including expanding the topology and creating new objects. [...] As MUDs are multiplayer-based, they have an enormous advantage over adventure games: human-controlled characters. The fact that a real (hopefully) intelligent person is behind an avatar, allows a kind of realism and conversation far superior to from the (sic) offered by adventures videogames.¹²⁴

Frascas kontrast mellom MUDs og eventyrspill kan enkelt omsettes til å definere forskjellen mellom flerbrukerbaserte og enbrukerbaserte rollespill. Frasca berører i tillegg et viktig moment ved at de menneskelige motspillerne *forhåpentlig* opptrer intelligent. Det er ikke gitt

¹²² Bartle 1996

¹²³ Mangelen på en definert slutt har vel også en kommersiell årsak, siden flesteparten av MMORPG-er forutsetter at brukerne tegner et løpende månedsabonnement på spillet.

¹²⁴ Frasca 1999

at de akter å oppføre seg i tråd med spillets setting, ei heller strebe solidarisk med brukerkarakteren fram mot et felles mål. I så måte er datastyrte motstanderne til sammenligning behagelig forutsigbare.

I et enbrugerrollespill står brukerkarakteren overfor en verden som er styrt av datamaskinen. En klar fordel med en slik struktur, er at delene i denne verdenen (les: NPC-ene) kan jobbe fram mot en større, planlagt helhet uten å mukke – enten det er innen main quest-et eller de mange side quest-ene.

Ulempen ved NPC-er per i dag er at de ikke egner seg som samtalepartnere. Deres eneste budskap er vanligvis det som programmererne på forhånd har definert dem til å si. NPC-ene plasserer seg slik i to grovskårne kategorier:

- a) NPC-er som kan gi nyttig, quest-relatert informasjon.
- b) Unyttige NPC-er

Kategori b) utgjør den langt største gruppen i *Baldur's Gate* og *Morrowind*. De er fyllstoffet i spillverdenen. Nettopp for å kompensere for mangelen av virkelig intelligent liv, inkorporerer enbrugerrollespillene rammehistorier og hovedoppdrag. Slik bøter man på et gameplay som ellers – fra den sosialt søkendes ståsted – ville artet seg svært begrensende. Dermed blir flertallet av databaserte enbrugerrollespill *ludus*-drevne. Utfordringer via quest-er er en sentral del av spillene, og delvis som en følge av dette, inneholder nesten alle enbrugerrollespill muligheten til å lagre spillet og starte på ny. En tilsvarende mulighet fins sjelden i de store MMORPG-ene, som med sine store brukersamfunn ikke kan la enkeltbrukere kontrollere tidsforløpet.

Så vidt jeg kan se, er ikke MMORPG-kategorien og enbrugerrollespill særlig nært beslektet – selv om de begge bærer rollespillmerkelappen. MMORPG-typen kan sees som en raffinert videreutvikling av tradisjonelle, tekstbaserte MUDs, spill som i flere tiår har dyrket den mellommenneskelige omgangsformen.¹²⁵ På sett og vis har MMORPG-ene tatt utgangspunkt i den sosiale omgangsformen fra penn- og papirspillene og brakt den ut i den visuelle, digitale verdenen. Underveis under denne remedieringen, om man kan bruke et slikt begrep, har gruppestrukturen og quest-ene kommet i bakgrunnen, til fordel for et friere, men mer anarkistisk system.

¹²⁵ Ragnhild Tronstad påpeker imidlertid at mange MUDs kan spilles mot datamaskinen på enbruger-vis – uten at man involverer seg med andre menneskelige brukere. (Tronstad 2004)

4.4. Eksperimenter i ensomhet

I tilfellet med enbrukerrollespillene, er sjansen altså til stede for at brukeren finner seg hensatt til en ensom og monoton tilværelse. Karakteren – brukerens forlengelse i spillet – framstår ofte som det ene tenkende individet i en verden som ellers er befolket av umælende, robotlignende NPC-er. Det store flertall av disse ”andre” mangler selv de mest elementære kommunikasjonsferdigheter, og kan i beste fall gi standardiserte svar på forhåndsdefinerte emner. De har ingen evne til selvrefleksjon, intet begjær og ingen motivasjoner. I *Morrowind* kan brukeren eksempelvis komme over en kvinne i finkjole midt ute i det barskeste villmarken. Der står hun, uavhengig av vær, vind og tid på døgnet. ”Stakkar,” tenker kanskje brukeren, ”her ute vrir det av monstre. Hvorfor finner hun seg ikke husly?” Slike NPC-er som oftest en funksjon (les: å tildele brukeren et oppdrag), og for at de skal kunne oppdrives på vanlig måte, må personer som kvinnen i finkjole nødvendigvis være statiske. På den annen side begrenser logiske brister som denne muligheten til innlevelse i spillverdenen.

Likeledes er ikke monstrene spesielt snarrådige, verken i *Baldur's Gate* og *Morrowind*. Vel kan flere av dem være karakteren overlegne i for eksempel styrke eller fart, men deres evne til å tenke strategisk virker ganske så amputert, sammenlignet med hva en menneskelig bruker vil være i stand til. I *Morrowind* kan selv underverdenens demoner bli hindret av en bratt oppoverbakke, eller sette seg fast i en trang døråpning. Og i *Baldur's Gate* viser motstanderne sjelden noen tegn på taktiske disposisjoner – en spinkel, liten kobold viker ikke tilbake for å gå til et suicidalt frontalangrep mot en hardbarket gruppe på hele seks brukerstyrte høynivåkarakterer.

Slike særegenheter kan virke fremmedgjørende for spillingen i databaserte rollespill. På den annen side kan forutsigbarheten til de datastyrte elementene oppmuntre brukeren til å eksperimentere med spillverdenen. På den måten kan en brukerkarakter som i utgangspunktet har et lavt ferdighetsnivå, men som kjenner triksene, danse runddans rundt de tidligere nevnte demonene fra underverdenen. Selv om man ikke nødvendigvis tjener på slike eksperimenter, kan de om ikke annet, være en kilde til slapstickkomikk.

Det at brukeren av et enbrukerrollespill – som navnet sier – spiller i ensomhet, gjør at det ikke stilles de samme krav til ansvarlighet som i et samspill med flere mennesker. Tross alt forholder man seg ikke til annet enn datastyrte miniprogrammer.

Spilling med eller mot andre mennesker fordrer en større grad av taktfullhet enn når man kun hankses med NPC-er. Samvittigheten, enten den bunner i moral eller i ren pragmatikk, innvirker på hva mange spillere våger å foreta seg mot De andre. Dette gjelder i papirbaserte rollespill – som imidlertid stort sett bygger på *samarbeid* mellom spillere – og ikke minst i de store flerbrukerspillene på internett. Et dårlig rykte, for eksempel som ”player-killer”, kan få langsiktige, negative konsekvenser for karakteren. Dertil har disse spillformene sjelden de samme mulighetene til lagring og til å gå tilbake, slik at spilleren løper større risiko i enhver voldelig handling.

Å oppføre seg samvittighetsfullt i enbrukerrollespill er sjelden direkte nødvendig. Derfor vil nok spinningene i mange tilfeller ha mer preg av pragmatikk enn etiske hensyn. Av og til kan umoralske, om ikke kriminelle, handlinger være formålstjenstlig for karakteren.

I forlengelsen av en slik tankegang kan saktens gå nærmere inn på om brukeren faktisk *bør* oppføre seg etisk ovenfor sin maskinelle neste. At datamaskinen selv mangler samvittighet tilsier ikke uten videre at den faller utenfor menneskets etiske sfære, og om ikke annet kan NPC-er sees som prøveobjekter for den menneskelige moral.

Fremtidige NPC-er, Bringsjords ”intelligent agents”,¹²⁶ vil kanskje bli intelligente og *følende* nok til at de blir innlemmet blant menneskets etiske objekter. Men i skrivende stund, framstår databaserte enbrukerrollespill etter min mening først og fremst som *systemer som kan utnyttes*. For eksempel vil mang en bruker kunne føle seg fristet til raske med seg verdifulle salgsgjenstander fra butikkene i ubevoktede øyeblikk. Det viktigste er ikke om handlingene er uetiske, men om eventuelle lovbrudd vil få praktiske konsekvenser for brukerkarakteren. Særlig *Morrowind* kan innby til en pragmatisk spillestil hvor det er lov å ta alt som ikke er spikret fast – bare man ikke blir iakttatt.

Graden av systemutnyttelse vil imidlertid avhenge av brukeren selv, for det finnes utvilsomt et vell av forskjellige spillestiler og holdninger blant brukerne. Noen brukere vil kanskje oppføre seg nærmest klanderfritt i spillverdenen – og kun ”være hard mot de harde” – der andre oppfører seg som sosiopatiske masse-mordere mot hvem det skal være.

¹²⁶ Bringsjord 2001

Oppsummering og konklusjon

I begynnelsen av analysekapittelet var jeg inne på spørsmålet om hva som utgjør kjernedefinisjonen på et rollespill, enten det spilles analogt eller på en datamaskin. Et godt utgangspunkt vil kanskje være å gripe fatt i de mulige rollevalgene. Det Gode Rollespillet vil i en slik forstand tilby et nærmest ubegrenset utvalg av forskjellige roller, med tilhørende vidt forskjellige spillestiler. Spillerne, eventuelt brukerne, vil i dette spillet kunne velge seg enhver tenkelig identitet, og det vil rent teoretisk være like mulig å skape seg et levebrød som en fredsommelig konditor som å være en eventyrlig dragedreper.

Regelverket i databaserte enbrukerrollespillene seg rent teknisk innlemmer sjelden en slik emergens – det være seg av tekniske eller økonomisk-praktiske årsaker. I tilfellet med konditoren, måtte NPC-ene i *Morrowind* og *Baldur's Gate* faktisk vært disponert til kjøpe boller og småkaker i brukerkarakterens konditori når de følte seg sultne. Men slike drifter besitter ikke de datastyrte figurene, og likeledes er det umulig å dedusere en karriere som konditor ut av grunnreglene i de to spillene. *Morrowind* og *Baldur's Gate* legger opp til at brukeren skal velge en mer eller mindre forhåndsdefinert heltekarriere, og spillingen av disse har derfor beveget seg bort fra det rent hverdagslige.

Mens dataspillene vanskelig kan innby brukerne til dialog om grunnstrukturen, har ikke penn- og papirbaserte spill et tilsvarende fastlagt regelverk, og synes dermed i utgangspunktet mer åpne for alternative karrierevalg. Spillederen kunne ta spillernes oppfordringer til følge, og vil teknisk sett kunne tilpasse handlingen til å sentrere seg rundt konditoridrift. Imidlertid ville disse spillenes gruppestruktur trolig fordret at alle spillerne var enige om at det var på tide å satse på en karriere innen bakverk. I tillegg blir også selve det statistiske fundamentet et problem. Et klassisk *D&D*-system innebærer at rollespillkarakteren – Homo statisticus – besitter *helteypiske* attributter. Denne statistikken tar slett ikke høyde for alle mulige karrierevalg – trenger for eksempel en konditor være sterk og smidig eller ha en god konstitusjon? Og er det nødvendig med livspoeng? *D&D*-systemet er hovedsakelig innrettet mot fysisk kamp, hvor karakterens statistikk settes opp mot motstanderens. Slik har *D&D* klare strukturelle begrensninger innen rollevalg, akkurat som de databaserte rollespillene har det, og å implementere såkalte ”hverdagslige” karrierevalg i spillingen ville innebære en omfattende bearbeidelse av det grunnleggende spillsystemet.

Homo statisticus-figurene i rollespill er sammensatt av et begrenset antall kvantitative tallstørrelser innen utvalgte attributter og egenskaper, og er derfor uhyre ensrettet. Problemet ut i fra et mål om det ”frie” rollevalget, er at det store flertallet av eksisterende databaserte spill er rettet mot å spille bredt anlagte helteroller (og i noen tilfeller skurker). Enten spillingen er penn- og papirbasert eller foregår via mus og tastatur, er den hovedsakelig innrettet mot *store prestasjoner*. Det opprinnelige *Dungeons and Dragons* var i første rekke en jakt på rikdom, ære og spenning (gjennom bekjempelsen av stadig vanskeligere motstandere), og de fleste databaserte rollespillene har i ettertid fulgt denne lesten. For å bruke Bartles typologi, er det særlig *achiever*-en som har gode kår innenfor en slik struktur.¹²⁷ Selve spillingen får gjerne et vedvarende konkurransepreg, enten det er i forhold til en kunstig spillverden, eller vis-a-vis spillederen og (med)spillerne i et penn- og papirspill. Man ønsker å være den ”mest perfekte”. Nærværet av konkurranse innebærer at det også trengs *regler*. I Callois-ske termer synes quest-drevne rollespill å fortone seg som målrettede *ludus*-strukturer med et klart *agôn*-innslag. Rammene er klare, og en rolleperson som konditoren i eksempelet faller utenfor, med mindre han eller hun har et større prosjekt enn å blott livnære seg som selvstendig næringsdrivende i konditorbransjen.¹²⁸

På samme måte som det interaktive dramaet til Laurel ikke har noen garantert, kommersiell appell (det er eksempelvis tvilsomt at dataspillbrukere virkelig ønsker å spille for eksempel tragiske karakterer fra verdenslitteraturen), kan man dessuten spørre seg om noen vil ønske å være konditor, når man kan bli en *helt*. For typisk nok er det datastyrte NPC-er som tar på seg hverdagsjobbene og står bak disken i databaserte enbrukerrollespill. I penn- og papirbaserte spill ageres gjerne slike personer fortløpende av spillederen. Slik blir det vanlige mennesket avskrevet som et interessant subjekt i begge de to spillplattformene.

Avslutningsvis vil det videre være fåfengt, om ikke meningsløst, å sette det analoge rollespillet opp mot det databaserte for å kåre den beste underholdningsformen. Hver for seg har de sine styrker og ulemper, men de baserer seg på representasjonsformer som etter hvert har vokst langt fra hverandre. Først og fremst er det regelverket i bunn som er likt.

¹²⁷ Selv om *killer*-e og *explorer*-e også vil kunne finne seg til rette på hver sine vis, er enbrukerrollespillene særlig *achiever*-ens biotop.

¹²⁸ I MMORPG-er er det vanlig at nye brukerkarakterer tar ulike strøjobber i spillverdenen, for eksempel i servicenæringen. Dette er imidlertid et middel for å tjene penger til utstyr, så man siden kan bli en fullblods eventyrer. En sjelden gang kan servicenæringen bli et levebrød. En våpenhandler i Everquest kan faktisk tjene *virkelige* penger på å selge eksklusivt utstyr til brukere som ikke selv orker å oppdrive dette.

Penn- og papirspillene overlater mye av spillopplevelsen til spillernes fantasi og forestillingsevner. I de fleste tilfeller spilles det analoge *Dungeons and Dragons* med lite annet enn et sett terninger, samt papirer for notater og karakterstatistikker. Billedlige representasjoner av spillverdenen, med dens natur, karakterer og monstre, finnes knapt, annet enn gjennom et begrenset antall illustrasjoner i spillbøkene (og disse bøkene legges som regel til side når spillingen begynner). Hvordan rollespillverdenen arter seg rent sanselig, i lyder, lukter og synsinntrykk, vil dermed basere seg på spillederens muntlige framstilling og hver enkelt spillers mentale bilder.

Med databaserte rollespill forholder det seg annerledes. Tankekraften spiller en langt mer beskjeden rolle her, siden samspillet av grafikk, lyd og tekst frembringer en nesten komplett representasjon av en spillverden. Verdenen *er* der. Dermed behøver ikke fantasien fylle ut detaljer i samme grad som når *D&D*-spillere samles til sin sosiale spillkveld. Bortsett fra de hemmeligheter som måtte ligge skjult i programkoden, leses det lite mellom linjene i det databaserte rollespillet, siden skjermen og høytalerne er i stand til å skildre store deler av spillprosessen. En videre konsekvens vil være at spillet kan komme til kort hvis denne audiovisuelle representasjonsformen ikke fanger sansene. Detaljrikdom er å regne som en viktig bestanddel i gameplay-et.

Denne grunnleggende forskjellen mellom det papir- og databaserte kan trolig illustreres ved å vise Marshall McLuhans velkjente oppdeling i ”varme” og ”kalde” medier,¹²⁹ hvor de kalde mediene inviterer deltakeren til fortolkning, og de varme er informasjonsmettede henimot det selvforklarende.

Hvilken av de to verdenene – varm eller kald – som egner seg best som plattform for et rollespill, synes vanskelig å avgjøre. For av alt krever begge velsmurt spillteknisk maskineri for å fungere. Penn- og papirspillene fordrer blant annet et effektivt regelverk, en spilleder som skildrer med innlevelse og autoritet, og ikke minst spillere som tar spillingen på alvor. Et godt databasert rollespill må også, basert på regelverket, ha et tilfredsstillende *gameplay* – forstått som et knirkefritt samspill av grafikk, grensesnitt, brukerfrihet og en eventuell bakgrunnshistorie.

¹²⁹ McLuhan 1967, ifølge <http://heim.ifi.uio.no/~gisle/overload/mcluhan/um.html>

Moderne, databaserte rollespill foregår vanligvis i sanntid,¹³⁰ og har i utgangspunktet en umiddelbarhet som de terningbaserte rollespillene, med sin oppdeling i *runder*, vanskelig kan komme opp mot. Dessuten er datamaskinen i stand til å behandle triviell informasjon, for eksempel statistikken i kampsituasjoner, langt raskere enn selv den kvikkeste menneskelige spilleder vil kunne. Den frammanende fortellerformen rundt et bord er i utgangspunktet langsam,¹³¹ og vil vanskelig kunne kontre den intense opplevelsen av sanntidskamp på blanke våpen som *Baldur's Gate* og særlig *Morrowind* tilbyr, hvor angrep og forsvar smelter sammen i en livsfarlig runddans. På den annen side blir dataspillingen oppstykket av *load-ing* hver gang karakteren blir drept.¹³²

Samtidig innbyr muligheten man har til å lagre og laste opp til eksperimenter innen spilluniverset. Brukeren har via det lagrede spillet en verdifull sikkerhet. Om noe skulle gå galt, kan man forsøke på ny, og atter på ny. Lagringsmuligheten er tilsynelatende en nødvendighet i enbrukerrollespill, for med tiden det har tatt å utvikle karakteren, vil trolig brukeren oppleve et irreversibelt tap som meget frustrerende.¹³³

På mange måter framstår de databaserte rollespillene alt i alt mer restriktive enn sine analoge slektninger. For det første er det geografiske området finitt, og begrenser seg til det forhåndsprogrammerte spillarealet. Brukeren må, selv i stort anlagte spill, finne seg i å bevege seg innenfor definerte, geografiske grenser, enten disse kommer i form av et uendelig hav eller en uoverkommelig fjellvegg. For det andre er valgfriheten i databaserte rollespill sjelden så besnærende som den virker ved første øyekast. Mye av problemet ligger i datamaskinens begrensninger som *forteller*, som igjen er knyttet til rammene formet av dagens kunstige intelligens. Mens datamaskinen har udiskutable ferdigheter som tallbehandler, og likeledes er velegnet til å implementere grunnreglene i et spill, kreves det som nevnt andre tankebaner for å kunne drive en historie framover. For eksempel må man ta høyde for at brukeren tar sine egne valg. Slik skal det kunne være mulig å utføre hovedoppdraget via alternative stier, uten

¹³⁰ *Fallout-serien* til Interplay (1997 og 1998) er eksempler på databaserte rollespill som nylig – med hell – har inkorporert rundebasert spilling.

¹³¹ Live-rollespilling ute i det fri, komplett med utstyr og våpen, ligger trolig nærmere dataspillene i sin evne til å gi direkte respons til sine spillere, men denne formen befinner seg trolig nærmere teater enn tradisjonelt rollespill.

¹³² Forskjellen gir assosiasjoner til fabelen om haren og skilpadda. De kjappe spurtintervallene til dataspillene taper i dette henseendet mot penn- og papirspillenes jevne, uavbrutte gange.

¹³³ Gonzalo Frasca mener brukernes frykt for karakter-døden kan være et utgangspunkt for det såkalte *OSGON* (*one session game of narration*), hvor karakteren dør ugjenkallelig, og som heller ikke kan spilles på nytt. En slik struktur vil ifølge Frasca ha et interessant narrativt-ergodisk potensial. (Frasca 1998)

at det dermed går på bekostning av den narrative kvaliteten og sammenhengen innen bakgrunnshistorien.

I de terningbaserte rollespillene styres handlingen av en menneskelig spilleder, som godt kan endre og tilpasse historien etter spillernes ønske. Spillederen kan lytte til spillerne å ta deres ønsker til følge. Databaserte enbrukerrollespill framstår til sammenligning mer som en alenegang innenfor et fastlåst main quest, med minimale muligheter til å anke de overgripende begivenhetenes gang, slik særlig *Baldur's Gate* er et eksempel på. De har heller ikke særlig rom for tilføyelser. Samme hvor omfattende de er, har dessuten de aller fleste databaserte rollespill et begrenset antall programmerte quest-er. Når samtlige er unnagjort (det kan riktignok være snakk om hundrevis), mister spillene mye av sin underholdningsverdi. Spillene er dertil sjelden tilrettelagte for brukernes egendefinerte oppdrag, og lite kan tilføyes. Til sammenligning kan spillederen i et penn- og papirspill enkelt dikte fram en ny kampanje med splitter nye oppdrag når den forrige er unnagjort – alt som trengs er litt betenkningstid og kreativ planlegging.

Felles for både papir- og databaserte rollespill, er at de maner fram en illudert tilværelse som en sammensatt karakter i et (vanligvis) fremmed univers. Karakterens grunntrekk blir formet i syntesen av forhåndsdefinerte attributter, egenskaper og øvrige tilbøyeligheter. Dette er foranderlige, oppgraderbare størrelser. Slik skiller karakteren i rollespillene fra karakterene i de fleste andre dataspill. Og på dette statistiske grunnfjellet er det til syvende og sist brukeren som gir karakteren liv og personlighet.

Penn- og papirrollespillene har – og vil ha – en forse i sin fleksible spillederfunksjon. Via spillederen antar spillingen en form som minner om improvisert historiefortelling. Siden formidlingsformen er strippet ned til kun det verbale, kan også fantastiske bilder manes fram, og dette i samvær med andre mennesker. I tillegg er reglene så tøyelige at lite ved spillingen er absolutt – alt som trengs for en regelendring er enighet innad i rollespillgruppa.

Datamaskiner av i dag kan utmerket håndheve spills fundamentale regelverk, men evner fortsatt ikke å fortelle en fullbefaren historie på egenhånd. I databaserte rollespill kommer dette til uttrykk ved at quest-ene i all hovedsak er forhåndsprogrammert av mennesker. I den grad det finnes alternative stier innen main quest-et, må også disse implementeres av programmererne. Selv om main quest-er kan være underholdende ved første gjennomspilling,

blir de gjerne ytterst forutsigbare idet brukeren prøver seg på ny. Kort og godt kommer datamaskinen til kort innen *improvisasjon*.

Kanskje er det derfor på det emergente området at databaserte rollespill kan kontre den improviserende fortelleren i et penn- og papirrollespill. Slik Selmer Bringsjord¹³⁴ og andre eksperter på kunstig intelligens har påpekt, virker det lite trolig at man i nærmeste framtid vil oppleve en kompetent, databasert historieforteller. Main quest-ene vil fortsatt måtte programmeres. Derimot kan datamaskinen på enestående vis legge det regelmessige grunnlaget for en utprøving av brukernes egen skaper- og handlingstrang. Sterk emergens i en åpen struktur kan, for å bruke Jesper Juuls¹³⁵ begreper, skape svært spennende databaserte rollespill i fremtiden, enten de retter seg mot én eller flere brukere.

Samtidig er det få tegn i tiden som tyder på at main quest-er og progresjonsrettede dataspill vil fases ut med det første. Det kommende storspillet *Half-Life 2* ser for eksempel ut til å lykkes med å forene det emergente med det forhåndsprogrammerte og ”scriptede” i et kritikerrost *gameplay*.¹³⁶ Kanskje er det koblingen av et underholdende, men lineært main quest med en sterk emergens som vil være løsningen også for de databaserte rollespillene – i så måte vil main quest-et kunne sikre den første fascinasjonen, mens det er eksperimenteringen i selve spillverdenen som til gjenspilling.

Morrowinds kommende oppfølger *Oblivion* vil trolig videreføre forgjengerens kombinasjon av main quest med frispilling i en omfattende verden. Som enbrukerbasert rollespill vil *Oblivion* ha fordelen av at main quest-et kan veves omhyggelig rundt karakteren til én enkelt bruker, og NPC-ene kan likeledes utstyres med interessante personligheter, direkte innrettet mot brukerens quest-ing.

Men med utgangspunkt i *Morrowind*, synes enbrukerstrukturen å være en ulempe i forhold til *frispillingen*. Selv om emergensen er aldri så sterk, er den menneskelige brukeren likevel hensatt til ensomhet blant datastyrte, enfoldige NPC-er, så trolig vil også *Oblivion* primært måtte basere seg på målrettet quest-ing for å skape et underholdende *gameplay*.

¹³⁴ Bringsjord 2001

¹³⁵ Juul 2002a

¹³⁶ jf. anmeldelse i spillmagasinet *Edge* (desember 2004)

Litteraturliste

- Bartle, Richard** (udatert): "Avatar, Character, Persona" Tilgjengelig: <http://www.mud.co.uk/richard/acp.htm> [3.11.2004]
- Bartle, Richard** (1996): "Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit Muds" Tilgjengelig: <http://www.mud.co.uk/richard/hcds.htm> [3.11.2004]
- Befring, Erik**: *Dataspill forklart for. Nye medier, nye underholdningsformer*. Oslo: Hovedoppgave ved Universitetet i Oslo, 1995.
- Bolter, Jay David og Grusin, Richard**: *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 1999
- Bringsjord, Selmer** (2001): "Is it Possible to Build Dramatically Compelling Interactive Digital Entertainment?" Tilgjengelig: <http://www.gamestudies.org/0101/bringsjord/> [4.11.2004]
- Bråna, Terje**: *Historier fra uvirkeligheten: Fantasirollespillet som fortelling*. Oslo: Hovedoppgave ved Universitetet i Oslo, 1997
- Callois, Roger**: *Man, Play, and Games*. New York: Free Press of Glencoe, 1961
- Crawford, Chris**: *The Art of Computer Game Design*. Berkeley, Cal.: Osbourne/McGraw-Hill, 1982.
- Eskelinen, Markku** (2001): "The Gaming Situation". Tilgjengelig: <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/> [6.11.2004]
- Fine, Gary Alan**: *Shared Fantasy: Role-Playing Games as Social Worlds*. Chicago: University of Chicago Press, 1983.
- Frasca, Gonzalo** (1998): "Don't Play It Again, Sam: One-session and serial games of narration". Tilgjengelig: <http://cmc.uib.no/dac98/papers/frasca.html> [5.11.2004]
- Frasca, Gonzalo** (1999): "Ludology meets narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative." Tilgjengelig: <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm> [4.11.2004]
- Frasca, Gonzalo** (2003): "Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place". Tilgjengelig: http://ludology.org/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf [4.11.2004]
- Friedman, Ted** (1995): *Making Sense of Software: Computer Games and Interactive Textuality*. Tilgjengelig: <http://www.duke.edu/~tlove/simcity.htm> [4.11.2004]
- Holland, John D.**: *Emergence*. Redwood City: Addison-Wesley, 1998
- Huizinga, Johann**: *Homo ludens: a study of the play element in culture*. Boston: Bacon Press, 1950

- Juul, Jesper** (2002a): "The Open and the Closed: Games of Emergence and Games of Progression. Tilgjengelig: <http://www.jesperjuul.dk/text/openandtheclosed.html> [4.11.2004]
- Juul, Jesper** (2002b): "Time to play". Tilgjengelig: <http://www.jesperjuul.dk/text/timetoplay/> [4.11.2004]
- Juul, Jesper** (2003): "The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness". Tilgjengelig: <http://www.jesperjuul.dk/text/gameplayerworld/> [4.11.2004]
- Liestøl, Gunnar** (2003): "Gameplay: From Synthesis to Analysis (and Vice Versa)". I Liestøl m.fl. (red.): *Digital media revisited*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2003
- Livingstone, Ian**: *Dicing with Dragons: An introduction to Role-Playing Games*. London: Melbourne and Henley, 1982
- McLuhan, Marshall**: *Understanding media : the extensions of man*. London: Sphere Books, 1967
- Mortensen, Unni Beate og Mortensen, Torill Elvira**: *Dataspill, rollespillers arving?* Volda: Høgskulen i Volda, Møreforskning, 2001
- Newman, James** (2002): "The Myth of the Ergodic Videogame". Tilgjengelig: <http://www.gamestudies.org/0102/newman/> [4.11.2004]
- Perron, Bernard** (2003): "From Gamers to Players and Gameplayers: The Example of Interactive Movies." I Wolf, Mark J.P og Perron, Bernard (red.): *The Video Game Theory Reader*. New York og London: Routledge, 2003
- Poole, Steven**: *Trigger happy: the inner life of videogames*. London: Fourth Estate: 2000.
- Rehak, Bob** (2003): "Playing at Being" I Wolf, Mark J.P og Perron, Bernard (red.): *The Video Game Theory Reader*. New York og London: Routledge, 2003
- Ryan, Marie-Laure** (2001): "Beyond Myth and Mataphor – The Case of Narrative in Digital Media" Tilgjengelig: <http://ic.media.mit.edu/courses/mas878/pubs/ryan-gs01-beyond-myth-and-metaphor.pdf> [4.11.2004]
- Smith, Harvey** (2001): "The Future of Game Design: Moving Beyond Deux Ex and Other Dated Paradigms" Tilgjengelig: http://www.igda.org/articles/hsmith_future.php [4.11.2004]
- Schwebs, Ture og Østbye, Helge**: *Media i samfunnet*. Oslo: Det Norske Samlaget, 1997
- Tosca, Susanna** (2003): "The Quest Problem in Computer Games" Tilgjengelig: <http://www.itu.dk/people/tosca/quest.htm> [4.11.2004]
- Tronstad, Ragnhild**: *Interpretation, Performance, Play & Seduction: Textual Adventures in Tubmud*. Universitetet i Oslo: Unipub 2004.
- Tronstad, Ragnhild** (2001) "Semiotic and nonsemiotic MUD performance". Tilgjengelig: <http://www.cosignconference.org/cosign2001/papers/Tronstad.pdf> [4.11.2004]

Wolf, Mark J.P og Perron, Bernard (red.): *The Video Game Theory Reader*. New York og London: Routledge, 2003

Aarseth, Espen: *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. Bergen: Universitetet i Bergen, 1997

Aarseth, Espen (2002): "Quest Games as Post-Narrative Discourse" Til Marie-Laure Ryan (red.) *Narrative Across Media*. The Johns Hopkins University Press (i trykk).

Aarseth, Espen (2003): "Playing Research: Methodological approaches to game analysis". Tilgjengelig: <http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Aarseth.pdf> [5.11.2004]

Aarseth, Espen (2004): "Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation" I Harrigan & Wardrip-Fruin (red), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. MIT Press 2004

Oppslagsverk

Wikipedia. Tilgjengelig: http://en.wikipedia.org/wiki/Main_Page [6.11.2004]

TheFreeDictionary.com. Tilgjengelig: <http://encyclopedia.thefreedictionary.com> [6.11.2004]

Aschehoug og Gyldendals store norske leksikon: 3. utg. Oslo: Kunnskapsforlaget, 1996-1999.

Ludografi

Akalabeth. Apple II-spill: California Pacific Computer, 1980.

Adventure. Unix-spill: Crowther og Woods, 1976.

Baldur's Gate. PC-spill: Bioware, 1998.

Baldur's Gate II. Shadows of Amn. PC-spill: Bioware, 2000.

Command & Conquer. PC-spill: Westwood Studios, 1995.

Deus Ex. PC-spill: Ion Storm, 2000.

Deus Ex: Invisible War. PC-spill: Ion Storm, 2003.

Darklands. PC-spill: Microprose, 1992.

Den lengste reisen. PC-spill: Funcom, 1999.

Dungeons and Dragons. Penn- og papirrollespill: Gygax & Arneson, 1974.

Everquest. PC-spill: Verant Interactive, 1999

Fallout. PC-spill: Interplay, 1997.

Fallout 2. PC-spill: Interplay, 1998.

Half-Life. PC-spill: Valve, 1998.

Half-Life 2. PC-spill: Valve, 2004.

Hero's Quest. PC-spill: Sierra, 1990.

King's Quest. PC-spill: Sierra, 1984.

Max Payne. PC-spill: 3D Realms/Remedy Entertainment, 2001.

Myst. PC-spill: Cyan, 1994.

Pac-Man. Atari 2600-spill. Namco, 1981.

Police Quest. PC-spill: Sierra, 1987.

SimCity. PC-spill: Maxis 1989

Space Invaders. Coin-up-spill: Taito, 1978.

Space Quest. PC-spill: Sierra, 1986.

SpaceWar. PDP-1-spill: Steve Russel (hovedprogrammer), 1962.

The Elders Scrolls: Arena. PC-spill: Bethesda Softworks, 1993.

The Elders Scrolls II: Daggerfall. PC-spill: Bethesda Softworks, 1996.

The Elder Scrolls III: Morrowind. PC-spill: Bethesda Softworks, 2001.

The Elder Scrolls IV: Oblivion. PC-spill: Bethesda Softworks. Kommende.

The Last Express. PC-spill: Smoking Car Productions, 1997.

The Secret of Monkey Island. PC-spill: Lucasfilm Games, 1990.

Tomb Raider. PC-spill: Core Design Ltd, 1996.

Ultima. Apple II-spill: California Pacific Computer, 1981.

Ultima Underworld. PC-spill: Blue Sky Productions, 1992.

Ultima Online. PC-spill: Origin systems Inc., 1997.

Warcraft. PC-spill: Blizzard Entertainment, 1994.

Wolfenstein 3D. PC-spill: Id software, 1992.

Zaxxon. Atari 2600-spill: Sega, 1982.